

Z E

T A

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI

160
PAGINE

ALONE IN THE DARK 3

Alla conquista del west

TERZA DIMENSIONE

Grafica 3D e Videogiochi

S.O.S.

*Little Big Adventure
e Kyrandia 3
Soluzioni complete!
One Must Fall*

C.E.S.

Las Vegas capitale dei videogiochi

THE TOP GAMES



QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES



AMIGA

AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39900
A320 AIRBUS USA	89900
ALADDIN	79900
ALIEN 3	59900
ALIEN BREED 2	69900
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	39900
AMBERMOON	79900
AMBERSTAR	69900
APOCALYPSE	59900
ARCADE POOL	39900
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39900
AWARD WINNERS II	79900
BANSHEE	69900
BATTLE OF BRITAIN	79900
BATTLECHESS II	59900
BEASTLORD	59900
BEAUJOLLY COMPILATION	79900
BENEATH A STEEL SKY	99900
BEST OF THE BEST	telef.
BLOODNET	79900
BOB'S BAD DAY	79900
BODY BLOWS 2	79900
BRIAN THE LION	79900
BRUTAL FOOTBALL	59900
BUBBA N' STIX	69900
BUMP N' BURN	69900
BURNING RUBBER	59900
BURNTIME	59900
CAMPAIGN 2	89900
CANNON FODDER	69900
CANNON FODDER II	79900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	69900
CHAOS ENGINE	69900
CIVILIZATION	99900
CLIFFHANGER	69900
COOL SPOT	69900
COSMIC SPACEHEAD	59900
CRYSTAL DRAGON	69900
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
CYBER PUNK	59900
D/GENERATION	39900
DARKMERE	69900
DARKSEED	telef.
DAWN PATROL	79900
DENNIS	59900
DESERT STRIKE	69900

AMIGA CD32™

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	59900
AMERICAN FOOTBALL	69900
ARCADE POOL	39900
BANSHEE	69900
BATTLECHESS ENHANCED	69900
BATTLETOWNS	59900
BEAVERS	69900
BRIAN THE LION	49900
BUBBA N' STIX	59900
BUBBLE AND SQUEAK	69900
BUMP N' BURN	69900
CANNON FODDER	69900
CAPTIVE 2/LIBERATION	79900
CASTLES II	69900
CHAOS ENGINE	69900
CHUCK ROCK	49900
D/GENERATION	59900
DARKSEED	79900
DEEP CORE	69900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59900

DETROIT	79900
DISPOSABLE HERO	59900
DRAGONSTONE	79900
DREAMWEB	79900
DUNE II	89900
ELFMANIA	69900
EMBRYO	69900
EUROPEAN CHAMPIONS	59900
F1 GRAND PRIX	89900
F17A NIGHTHAWK	39900
FIELDS OF GLORY	89900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89900
FOOTBALL GLORY	69900
FORMULA 1	59900
FRONTIER - ELITE II	79900
GENESIA	79900
GLOBAL DOMINATION	99900
GLOBDULE	59900
GOAL	59900
GOBLINS III	89900
GUNSHIP 2000	39900
HARPOON 1.2.1	89900
HEIMDALL II	79900
HIRED GUNS	79900
HUMAN RACE	telef.
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99900
ISHAR 3	telef.
JAMES POND III	69900
JET STRIKE	69900
JUNGLE STRIKE	69900
JURASSIC PARK	59900
K240	69900
KICK OFF 3	59900
KID CHAOS	59900
KING'S QUEST VI	telef.
KING'S TABLE	79900
KINGMAKER	89900
KIT VICIOUS	telef.
LAST ACTION HERO	69900
LEGACY OF SORASIL	59900
LEGENDS OF VALOUR	109900
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69900
LETHAL WEAPON	39900
LITIL DIVIL	telef.
LIVING PINBALL	telef.
LORDS OF THE REALM	89900
LOST TREASURES OF INFOCOM	79900
LOTUS TRILOGY	69900

MAGIC BOY	59900
MANCHESTER UNITED P.R.L.C.H.	69900
MICROMACHINES	59900
MONKEY ISLAND 2	119900
MORPH	59900
MORTAL KOMBAT 2	69900
MR LOBBY	49900
MR NUTZ	49900
NAUGHTY ONES	69900
NO SECOND PRIZE	59900
OSCAR (TROLLS 2)	59900
OUT TO LUNCH	69900
OVERDRIVE	39900
OVERLORD	99900
PERIHELION	79900
PGA EUROPEAN TOUR	59900
PINBALL FANTASY	79900
PINKIE	69900
PLANET FOOTBALL	79900
PLAYER MANAGER	telef.
POWERDRIVE	79900
PREMIER MANAGER 3	59900
PRIME MOVER	79900
PUGGSY	79900
QUIK	59900
RALLY	telef.
RETEE 2	59900
REUNION	79900
RISE OF THE ROBOTS	89900
RUFF & TUMBLE	59900
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	telef.
SECOND SAMURAI	79900
SEEK AND DESTROY	49900
SENSIBLE SOCCER 92/93	59900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SIERRA SOCCER	79900
SILLY PUTTY 2	telef.
SIM CITY / GRAPHICS	39900
SIM CITY 2000	99900
SIM EARTH	39900
SIM LIFE	39900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89900
SIMON THE SORCERER II	telef.
SKELETON KREW	89900
SKIDMARKS	59900
SOCCER KID	69900
SOCCER SUPER STARS	89900

STAR FLIGHT II	69900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	89900
STRATGO	69900
SUBWARS 2050	89900
SUPER STARDUST	79900
SUPER STREET FIGHTER 2	telef.
SUPERFROG	79900
SYNDICATE	119900
T.F.X.	telef.
TACTICAL MANAGER	59900
TEAM 17 COLLECTION VOL. 1	99900
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	59900
TETRIS + 7 COLORS	69900
THE CLUE	69900
THE LION KING	79900
THE SETTLERS	89900
THEATRE OF DEATH	79900
THEME PARK	99900
TOP GEAR 2	59900
TORNADO	69900
TOTAL CARNAGE	69900
TOWER ASSAULT	49900
TRADERS	telef.
TRAPS N' TREASURE	telef.
TROLLS	49900
TURNING POINTS	79900
TURRICAN 3	59900
UFO	79900
UNIVERSE	79900
URIDIUM 2	69900
VITAL LIGHT	69900
WALKER	69900
WATERWORLD	telef.
WILD CUP SOCCER	55900
WINTER OLYMPICS	89900
WIZ N' LIZ	69900
WIZKID	39900
WONDER DOG	49900
WORLD CUP USA 94	79900
ZEEWOLF	69900
ZONE WARRIOR	49900
ZONKED	59900
ZOOL 2	59900

DENNIS	49900
DISPOSABLE HERO	69900
DONK	79900
DRAGONSTONE	79900
FIELDS OF GLORY	89900
FIRE & ICE	69900
FIRE FORCE	69900
FRONTIER - ELITE II	79900
FURY OF THE FURRIES	79900
GUARDIAN	69900
GULP	64900
GUNSHIP 2000	79900
HEIMDALL II	79900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49900
JAMES POND II - ROBODOD	59900
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43900
JUNGLE STRIKE	69900
KICK OFF 3	69900
KID CHAOS	69900
LABYRINTH OF TIME	69900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900

LEGACY OF SORASIL	69900
LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILOGY	59900
MANCHESTER UNITED P.R.L.C.H.	69900
MEAN ARENAS	69900
MEGARACE	89900
MICROCOSM	129900
MORPH	79900
MORTAL KOMBAT	telef.
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89900
OUT TO LUNCH	55900
OVERDRIVE & ASSASSIN	69900
OVERKILL & LUNAR-C	69900
PINBALL FANTASY	79900
PINOCCHIO	59900
PIRATES GOLD	79900
PLANET FOOTBALL	89900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59900
PSYCHO KILLER	59900
QUIK	79900
RISE OF THE ROBOTS	79900
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	69900
SEEK AND DESTROY	69900

SENSIBLE SOCCER 92/93	69900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89900
SLEEPWALKER	69900
SOCCER KID	69900
STRIKER - WORLD SOCCER	69900
STRIP POKER LIVE	59900
SUBWARS 2050	79900
SUPER METHANE BROTHERS	69900
SUPER PUTTY	49900
SUPER STARDUST	79900
SUPERFROG	39900
T.F.X.	telef.
THE LOST VIKINGS	69900
TOP GEAR 2	79900
TOTAL CARNAGE	69900
TROLLS	64900
UFO	79900
ULTIMATE BODY BLOWS	79900
UNIVERSE	79900
VITAL LIGHT	69900
WHALE'S VOYAGE	79900
WILD CUP SOCCER	69900
WINTER SUPER SPORTS	telef.
ZOOL 2	69900



QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive - Jaguar - 3DO SuperNintendo - NeoGeo CD - Saturn - X32

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

NEWS

SOFT MAIL

SoftMail è vendita per corrispondenza, informazione, assortimento, servizio di qualità. Simulazione, strategia, avventura, RPG, libri ed accessori delle migliori marche sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!

DAL 1984 IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E' LA NOSTRA PROFESSIONE!



Eda oggi con la On Board Card puoi avere uno sconto del 10% ed altri numerosi vantaggi!

Come richiedere la On Board Card? Ordina almeno Lire 300.000: dall'ordine successivo e per un anno, hai subito diritto ai seguenti vantaggi:

- ★ Sconto del 10% sui prezzi di listino (non cumulabile con altre offerte o con BARGAIN)
- ★ Bollettino informativo bimestrale On Board con le ultime novità selezionate da SoftMail ed il "BARGAIN COUNTER", ovvero l'angolo delle offertissime e delle proposte esclusive
- ★ Presentazione in anteprima ai soci di nuove iniziative
- ★ Priorità nell'evasione degli ordini
- ★ Nessun obbligo di acquisto

HAI FRETTA? TELEFONA IL TUO ORDINE ALLO: 031-300-174 O INVIALO VIA FAX ALLO: 031-300-214

PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI. PREZZI E CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITI DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO



U.S. NAVY FIGHTERS

LIRE 135 CD

3DAGS & ITALY: INSIEME A LIRE 158
FINO AL 28/2/95 (POI A LIRE 198)

Vi presentiamo **SCENERY ITALY FOR ATP**, il nuovo scenario aggiuntivo per ATP nato dalla collaborazione tra Virtual e Simula Flightware e pubblicato, in esclusiva mondiale, da Lago.

Finalmente è possibile volare nei cieli italiani anche con ATP, in maniera assolutamente realistica, come richiesto dalle caratteristiche del programma. Tutte le funzionalità più importanti di ATP sono state sfruttate nel realizzare questo scenario, è infatti possibile effettuare voli liberi, assegnamenti singoli sotto il controllo dell'ATC ed una carriera completa sul territorio nazionale.

ATP + 3DAGS + IL VOLO ALL'INTERNO...
DISCO: LIRE 219 INVECE CHE LIRE 237
CD-ROM: LIRE 349 INVECE CHE LIRE 368

KNIGHTS OF XENTAR

LIRE 109 CD

SCENERY ITALY FOR ATP comprende tutti gli aeroporti principali italiani (ATP prevede un massimo di 26 aeroporti per gli assegnamenti in carriera) ed alcuni aeroporti secondari utilizzabili per il volo libero. La novità più interessante dal punto di vista del realismo è l'uso delle coordinate geografiche reali, grazie alle quali ogni oggetto, pista o radioassistenza si trova nel punto giusto e si può utilizzare la piattaforma inerziale inclusa negli aerei di ATP per effettuare una navigazione assolutamente precisa.

Nel pacchetto sono incluse le cartine di navigazione di insieme con l'indicazione delle aeree, le cartine degli aeroporti e le carte SID per le partenze strumentali. E' inoltre presente il database SMS facilities locator per gli utenti di USA East/West.

Per utilizzare **SCENERY ITALY FOR ATP** è necessario possedere la Revision D (scatola blu) di ATP o la versione su CD.

E' consigliato l'uso di un 486 a 33Mhz o superiore, 4Mb di memoria RAM, 3DAGS e scheda audio SoundBlaster per le voci delle torri.

DISPONIBILE NEL 1° TRIMESTRE DEL 1995

3DAGS & SCENERY ITALY



EUROPE 1 PER F55 DISCO, LIRE 79

Il primo di una serie di scenari per Flight Simulator 5 dalla BAO. Oltre cento aeroporti europei situati in: Austria, Germania, Svizzera e Olanda. Le costruzioni sono uniche per ogni aeroporto, comprende inoltre i principali fiumi, laghi ed autostrade. Gli aeroporti principali comprendono traffico aereo con decolli ed atterraggi. Ore di divertimento con voli sia VFR che IFR.

Richiede: 386, 4Mb, 6Mb su disco rigido, VGA (raccomandiamo SVGA a 256 colori).

SOUNDBLASTER PRO STEREO MANUALE IN ITALIANO A LIRE 170

TAKE TEN

ECCEZIONALE! UNA NUOVA COMPILATION CHE CONTIENE 10 CD-ROM CON I SEGUENTI TITOLI IN VERSIONE COMPLETA: DAGGER OF AMON RA, EVASIVE ACTION, COOKBOOK USA, MIGHT & MAGIC II, TOM LANDRY FOOTBALL, CD BLASTER, PUBLISHER'S PARADISE LITE, HUMANS, READER RABBIT, CASINO PACK 1

IL TUTTO A SOLE LIRE 139

WINGMAN & WINGMAN EXTREME

I DUE NUOVI PRODOTTI LOGITECH DEDICATI ALLA SIMULAZIONE DI VOLO. ERGONOMICI E BEN PROPORZIONATI SONO PARTICOLARMENTE ROBUSTI ED AFFIDABILI. OFFERTI AD UN PREZZO ESCLUSIVO SOFTMAIL.



F-16 FLCS

Il nuovo joystick per i simulatori di volo militari completamente programmabile! Caratteristica principale è la presenza di ben 4 interruttori a 8 posizioni, un trigger doppia posizione e la forma identica alla cloche dei veri F-16

LIRE 399

PREZZI IVA INCLUSA ED IN MIGLIAIA DI LIRE! QUESTO E' SOLO UN ELENCO TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO! LEGENDA: * = MANUALE IN ITALIANO; ° = VERSIONE ITALIANA; IN ROSSO = PREZZO NON SCONTABILE

ACCESSORI

5955 NOTEBOOK GAMEPORT.....99
SCHEDA JOYSTICK PER NOTEBOOK

LIBRI

6041 COMPUSERVE CIM FOR WINDOWS...TEL. 34
6064 CYBERSEX (CON DISCO).....34
6159 FLIGHTS OF 13MIKE (FS4/FS5).....39
5708 FALCON 3: TRUCCHI E STRATEGIE.....44
CON DISCHETTO, 384 PAGINE

MS/DOS

5486 ACES OF THE DEEP.....99,9
5616 ACROSS THE RHINE.....TEL.
5971 AIDE DE CAMP.....149
UTILITY • 500K RAM, VGA, HARD DISK

5264 HARPOON II.....139
STRATEGICO • 386SX, 4MB, DOS 5,
MOUSE, 25MB SU HD, VGA/VESA

CD ROM

6052 ALONE IN THE DARK III.....TEL.
5967 ANIMATION HOW-TO CD.....59
GRAFICA E ANIMAZIONE

6111 KYRANDIA III.....129,9
AVV. • 10MB HD, 386DX 33, 4MB, 580K

5563 11TH HOUR.....TEL.
IL SEGUITO DI 7TH GUEST

CD ROM ADULT ONLY

5230 ADULT CD SAMPLER 2.0.....20
DIMOSTRATIVI XXX VM 18

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO

COGNOME E NOME	DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP, CITTÀ E PROVINCIA			
PREFISSO E N° TELEFONICO			
OnBoard Card N°			
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)		Spese di spedizione Lire	10.000
CATALOGO AGGIORNAMENTO SOFTMAIL			OMAGGIO
		TOTALE LIRE	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

Pagherò al postino in contrassegno

Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

Ricevuta di versamento nel C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC (in originale)

Vi autorizzo ad addebitare la somma dovuta sulla mia:

CartaSi VISA AMERICAN EXPRESS

N° della Carta di Credito

DOVE ERAVAMO RIMASTI?

Già, dove eravamo rimasti? Non so quanti editoriali d'apertura di una rivista di videogiochi abbia scritto in dodici anni. Anzi lo so: tre. Questo è il quarto. Ma è la quinta rivista che firmo come direttore responsabile.

ZETA viene dopo VideoGiochi, Zzap! e K (Game Power è un'altra cosa). È un po' come la chiusura del cerchio.

Non era prevista, ma tutti qui in redazione ci siamo già affezionati.

ZETA è una rivista, ma anche una conseguenza logica. La conseguenza logica della nostra passione per i videogiochi. Come Studio Vit non potevamo certo stare con le mani in mano ovvero abbandonare un mondo in cui siamo protagonisti, nel bene e nel male, dal 1982.

Il caso vuole, poi, che ZETA nasca in un momento di profonde trasformazioni destinate a segnare lo sviluppo della tecnologia - hardware e software - del divertimento interattivo dei prossimi anni.

Il CD-ROM, seppure tra i mille leciti dubbi dei puristi dell'interattività, sta cercando di imporsi come il supporto di ogni tipo software ludico, nei computer come nelle macchine dedicate.

I processori Intel sono diventati, di fatto, con la forza dei numeri, uno standard, ma nuovi processori - penso soprattutto al Power PC - si affacciano all'orizzonte.

Il mondo delle macchine dedicate, siano esse console che "black box", sta passando a un nuovo ordine di grandezza, i 32-bit e oltre, e si lascerà sulla strada diverse carcasse o, come si usava dire una volta, utenti orfani.

La Rete - Internet, i servizi on-line - sta aprendo la strada ai giochi multi-utente, forse il più promettente sviluppo futuro nel campo del gioco interattivo. Hollywood e i colossi della comunicazione di massa - editori, network televisivi, reti via cavo, società telefoniche - proseguono la colonizzazione dell'industria dell'interattività acquistando case di software e team di sviluppo, incorporando società, aprendo divisioni

interne e/o esterne. Negli USA ormai non c'è società che rispetti che non abbia aperto una divisione "interattiva" - Disney Interactive, Time Warner Interactive, BMG Interactive e via dicendo - anche se ancora non riescono a cogliere il reale significato della parola. La realtà virtuale continua la sua marcia lenta, difficile ma inarrestabile verso le case. Nel frattempo si fa le ossa, insieme alla computer animation applicata, nei simulatori dei parchi a tema: si chiama Location Based Entertainment e consente una fruizione collettiva - quasi cinematografica - del momento interattivo. In tempi come questi, insomma, è facile perdere la bussola e prendere la strada sbagliata. In tempi come questi è necessario avere una guida per navigare nella rete del divertimento interattivo. Questa guida è ZETA.

ZETA è una rivista orizzontale, meglio ancora trasversale, che toccherà tutti i temi che riguardano il divertimento interattivo perché il mondo non finisce col proprio orticello-macchina; ZETA non vuole specializzarsi su una macchina, perché è già specializzata in giochi. Di qualunque tipo, per qualunque sistema.

Proprio per questo ZETA strabocca letteralmente di informazioni, curiosità, approfondimenti, idee. Ci sono più cose in questo numero di ZETA di quelle che potete trovare in più numeri di altre riviste. Non vi chiedo di credermi sulla parola. Provate a calcolare quanto ci mettete a leggere questo numero e fate il paragone.

ZETA ha un semplice obiettivo: diventare la migliore rivista italiana di videogiochi e divertimento interattivo. La rivista definitiva. O meglio - l'ultima parola sul divertimento interattivo.

Un traguardo ambizioso, lo sappiamo - ma penso che questo primo numero punti già nella direzione giusta.

Benvenuti in ZETA.

Riccardo Albini



numero 1 • febbraio '95

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano n° 14 del
14/1/95

EDITORE
Studio Vit srl
Via Aosta 2, 20155 Milano
tel: 02/33100413 fax: 02/33104726

REDAZIONE
Via Aosta 2, 20155 Milano - Tel. 02/33100154
I redattori rispondono tutti i giorni dal lunedì
al venerdì dalle ore 15 alle 16.
Per i trucchi e consigli della rubrica S.O.S.
telefonare il venerdì dalle ore 17 alle 19.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
LT. Avantgarde
viale Sarca 47 20125 Milano
tel: 02/66103223 tel:02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti (Alkross@mail.on-line.co.uk)

COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE
Andrea Minini Saldini (Cedric@io.com)

REDAZIONE
Paolo Verri, Paolo Paglianti.

COLLABORATORI
Marco Andreoli, Yuri Abiotti, Alex Pasetto,
Giorgio Baratto, Carlo Barone, Roberto
Camisana, Vincenzo Beretta, Alessandro
Diano, Alessandro Cattelan, Claudio
Tradardi, Gary Penn, Derek Dela Fuente,
Diego Antonelli, Marco Rana, Simone
Bechini, Tiziano Toniutti, Massimo Triulzi

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Stefano Dalzini, Roberta
Asmeri, Beom-Jun Yoo

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (Milano)

STAMPA
Valprint srl
Via San Maurizio 171 - Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo -
MI tel 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 12000
Pagamento a mezzo conto corrente
postale n° 17200205 oppure a mezzo
assegno/vaglia postale intestati all'editore.

ABBONAMENTO
Prezzo abbonamento annuale Lire 55.000
Pagamento a mezzo conto corrente
postale n° 17200205 intestato a:
STUDIO VIT via Aosta 2 - 20155 MILANO

Le onde sonore che hanno espanso la
mente dei redattori e grafici sono state
prodotte da
Miles Davis - Bitches Brew (Cbs)
Almamegretta - Anima Migrante
Peter Gabriel - Secret World Live (Real World)
The Cranberries - No Need to Argue (Island)
Massive Attack - Protection (Virgin)

© 1995 Studio Vit

**“Quello che è scritto
senza sforzo è sempre
letto senza piacere”.**

Samuel Johnson (1709-1784)
Letterato inglese

L'immagine di copertina è del gioco
Flight Unlimited (Looking Glass)

LE NOVITA' DEL CES

4
3

Zeta, di ritorno
dagli Usa, vi racconta
tutte le novità viste in
gennaio nella
splendida Las Vegas:
se volete sapere quali
titoli stanno per uscire
e quali vedremo
questa estate correte a
pagina 34.

SCOMMETTIAMO CHE...

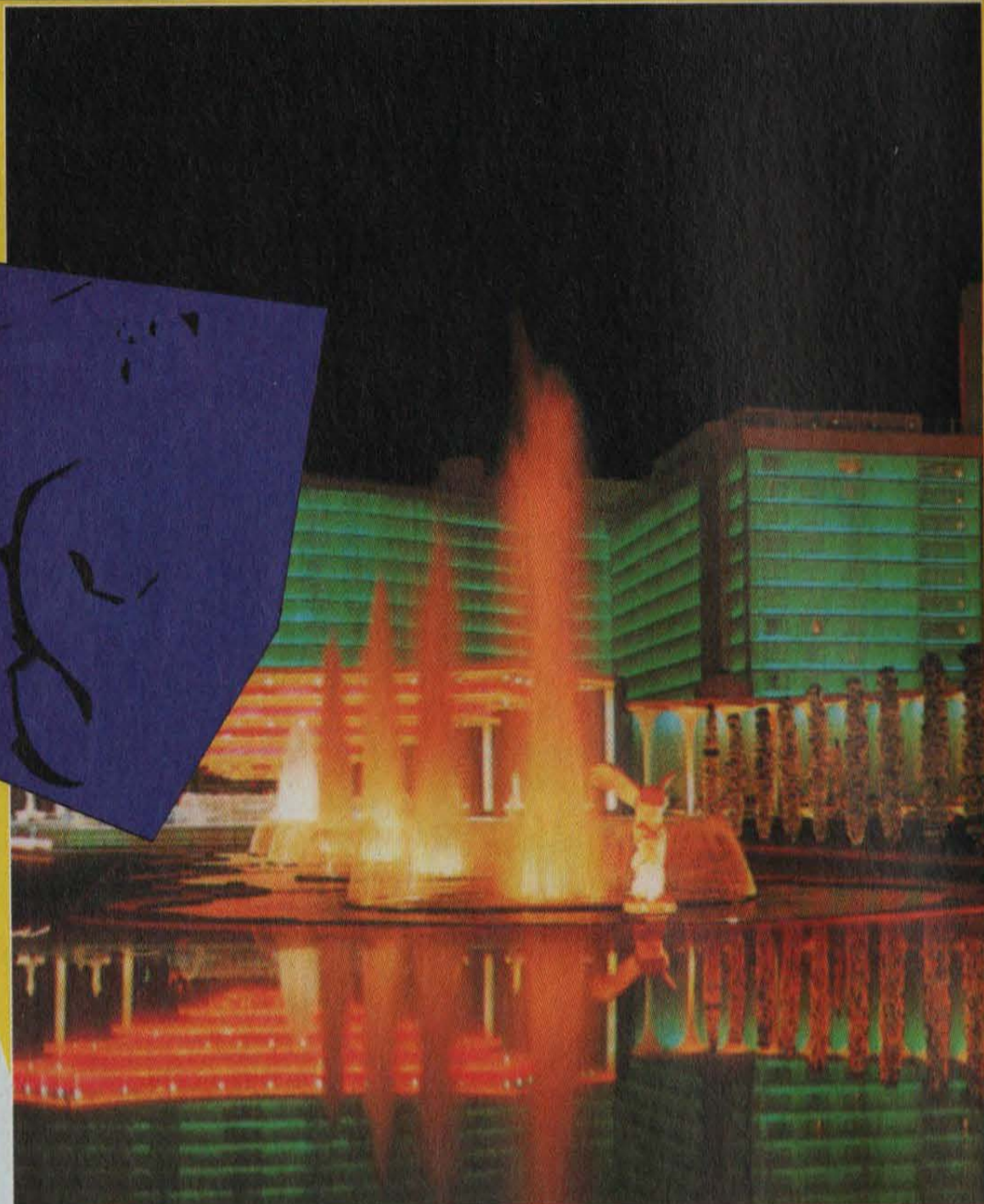
8
4

I titoli più venduti nel
1995 saranno quelli
descritti in questo
articolo di Gary Penn?
Quest'anno, infatti,
vedrete arrivare titoli
come *The Dig*, *Fx Fighter*,
Z, *Syndacate 2*...

FIRST ENCOUNTERS

2
4

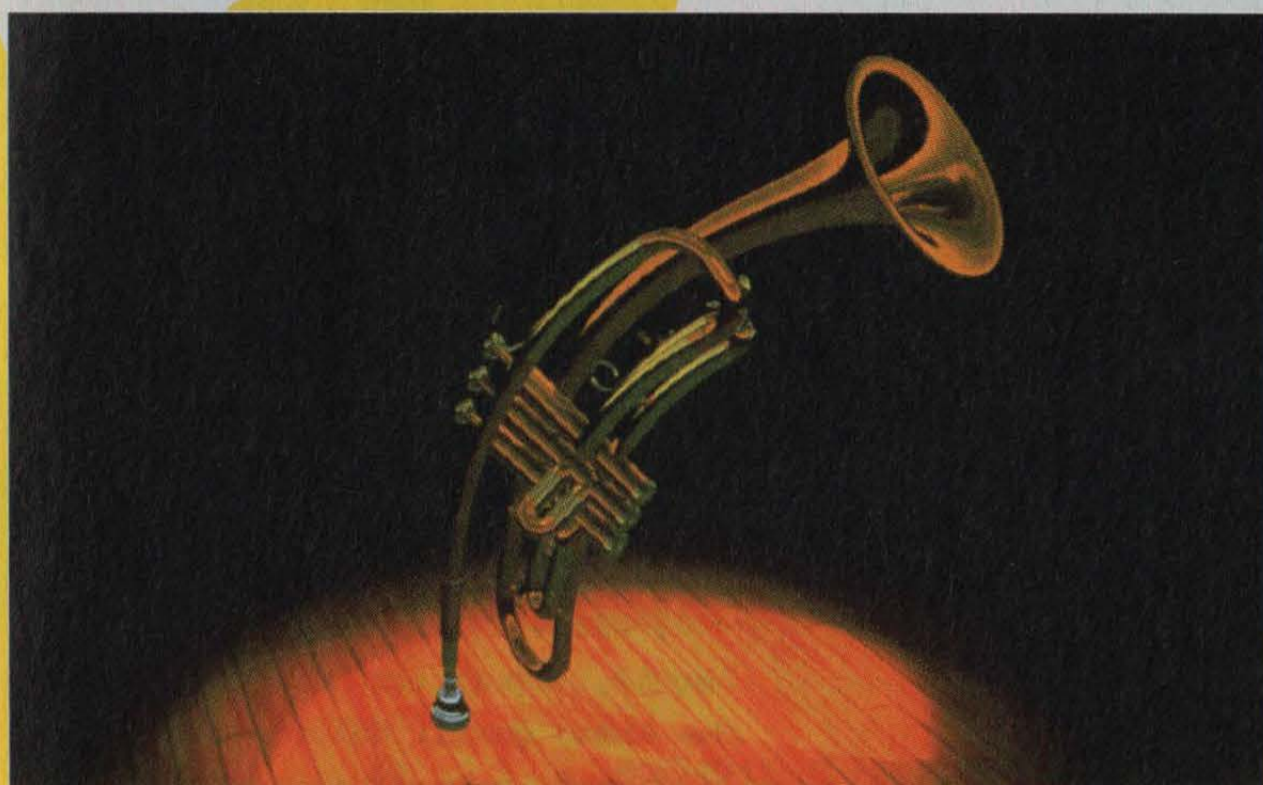
David Braben arriva
dove nessun
programmatore era
giunto prima! *First
Encounters* promette di
essere più avvincente,
giocabile e vasto del suo
illustre predecessore.



I SEGRETI DEL 3D

22

Vi siete mai chiesti come si possano ottenere capolavori tridimensionali come *Doom* o *System Shock*? Zeta vi spiega in dodici pagine tutti i trucchi, gli strumenti e le prospettive future dei giochi in 3D.



RIDGE RACER

120

Una delle migliori conversioni da coin op di tutti i tempi approda sulla impressionante PlayStation. Non vi resta che indossare il casco, allacciare le cinture di sicurezza e leggere la recensione di Marco Rana.



DRAGON STONE

74

I possessori di Amiga amanti della fantasy troveranno pane per i loro denti in *Dragon Stone*, un'avventura arcade che ricorda epici titoli per console come *Zelda 3*.



WING COMMANDER 3

8

Il terzo capitolo dell'epica lotta tra Kilrathi e umani arriva nei lettori ottici dei nostri PC, distribuito su ben 4 CD! Manterrà le promesse? Leggetelo nell'accurata recensione di Vincenzo Beretta!

6



DISCWORLD

106

Ispirandosi ai fantastici racconti di Terry Pratchett, la Psygnosys ha realizzato un'avventura divertente, umoristica e giocabile.



SOS

130

Paolo Paglianti ha preparato per il primo numero di Zeta le soluzioni complete di *Little Big Adventure* e di *Kyrandia 3 - Malcolm's Revenge*, oltre ad una raccolta di consigli e

suggerimenti per i fan di *One Must Fall*. Completa il tutto una valanga di gabole per tutti i gusti.



Z-mail

Questo '95 inizia, per noi e per voi gentile pubblico, con l'ultima lettera dell'alfabeto, e devo dire che non so chi ringraziare se possiamo ormai ritenere scampato il pericolo di vederlo iniziare con qualcosa d'altro. Trovare una testata umanamente accettabile per una rivista di videogiochi che nasca insieme al '95 non è compito facile neanche per la grande nomenclatura dell'editoria videoludica italiana, e gli sforzi del prodigo Albini in questo senso ci avevano fatto mal sperare. Accontentiamoci quindi di ZETA e facciamo ciao ciao con la manina a concorrenti temibilissimi quali "MondoBit", "Next" e "Compugiochi" (ommadonna, Compugiochi, era pure convinto). In realtà i nomi in ballo erano di fatto quattro come i tre moschettieri, c'era anche il mio X-Era che però aveva un retrogusto di pornazzo e quindi è stato salutato con magno gaudio da tutto il corpo redazionale, condizione ahimé non necessaria per raggiungere l'agognata approvazione finale, ribadisco, vaticinata da uno che aveva proposto MondoBit e Compugiochi. Poco ci volle ad intuire che il quorum qui a ZETA è un'opinione, alché si è deciso di decidere con una certissima estrazione casuale, abbiamo spetalato la rosa dei nomi e quello che ne è venuto fuori ce l'avete aperto in mano, esattamente all'altezza delle pagine riservate alla posta. Abbastanza logicamente, trattandosi di lettera, ZETA non può che chiamare altre lettere. In realtà l'associazione è assai meschina, ma arrivato a metà intro uno deve pure rendere noti i propri intenti. E se è vero che una rivista di videogiochi che nasce nel '95 ha perso il treno, è anche vero che può prendere l'aereo. E poi lo diceva pure Machado, Viandanti, la via non c'è, si fa, andando: non fate le pecore, omaggiate certe sublimi vette d'ispirazione, tirate fuori le galosce del nonno e cominciate a trottare, fatemi mettere su una rubrica decente. Sono accette missive prodotte con penna, carta e calamaio di Fediana memoria, o se proprio volete resistere all'anticonformismo V2.0, vanno bene anche computer e dischetto. Ora, sarebbe da fessi chiedervi di scrivere per farvi conoscere, ormai sappiamo chi siete, e viceversa,

**A grande richiesta!
Tiziano Toniutti, l'idolo delle rubriche della posta di mezzo mondo, torna a far discutere sul mondo dei videogiochi. Per questo mese si limita a una presentazione, ma dal mese prossimo vogliamo che sia sommerso dalle vostre missive!**

altrimenti ora sareste dislocati rispetto a questa copia della rivista, spaziotemporalmente parlando. Comunque l'indirizzo è quello solito dello Studio Vit, via Aosta 2, 20154 Milano, fax 02-33104726, mi sento un cane, ebbene, ancora non l'avevo detto che siamo quelli dello Studio Vit, ma è un modo come un altro per non sentirsi dei vecchiacchi con le protesi a forma di joystick. E per chi non ci conosce, bah, siamo dei bravi ragazzi, quindi l'invito è esteso a todo mundo: scrivete, scrivete, produce te gravidi et fecondi; alla fine vedrete che la fatica da fare non è troppa, spingere uno, due o tremila tasti non è una rotazione del tornio, e se poi vi risponde uno bello, alto, biondo con gli occhi verdi come me, diventa piuttosto un giro di valzer. ZETA ricomincia daccapo, seppure questo sia il numero uno. Mentre tutti contano i Tritabyte ZETA riscopre il fascino del pionierismo, che non è più quello del C64 ma quello dell'ambiente multimedial-punk, attuale ricorso storico dei tempi in cui l'unica cosa seria che si poteva fare con un computer era divertirsi. Non si riesuma niente, si vive il fenomeno attuale per quello che è e per quello che siamo stati. Per questo anche se ZETA ricomincia daccapo, io sono stato drastico, downloadando l'ultimo chilo di ormoni, quelli buoni messi da parte per le occasioni speciali, e trasferendo i computer nell'ambiente più adatto, la cantina delle origini. Perché (100 a 1) grazie all'avvento delle Grandi Tecnologie Multimediali di massa e alla rinnovata attenzione posta sul nome e cognome della mente dietro ad un titolo, ci ritroveremo probabilmente a fare i conti con la nuova figura della software-star: copertine su Newsweek e Cioè, sempre molto "high", col pusher pronto a disposizione e palate di vassalli della carta stampata ad appiccicargli bollini ben pagati. E i videogiocatori, quelli veri e irriducibili, allora faranno girare solo emulatori del C64. Quei videogiocatori vecchi e nuovi, che poi sarebbero i lettori di ZETA. E se ce ne sono altri, scrivete che così mi aggiornano.

TIZIANO TONIUTTI

Le lettere per la rubrica Z-mail devono essere inviate al seguente indirizzo:

**Z-mail
c/o Studio Vit
via Aosta, 2
20155 Milano**

VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994



Game Power e **Zeta** sono state scelte dagli organizzatori dell'ECTS di Londra quali rappresentanti della stampa specializzata italiana per la votazione del **Miglior Gioco del 1994**. Come lettori di **Game Power** e **Zeta** avrete quindi l'onore, insieme a quelli di altre prestigiose riviste specializzate inglesi, francesi, tedesche e spagnole, di decidere quale gioco, per computer e/o console, merita il prestigioso titolo di **Gioco dell'Anno 1994**.

Vi proponiamo le 5 nomination tra cui potrete scegliere il titolo che secondo voi merita la palma d'oro. Vi ricordiamo che il titolo di **Gioco dell'Anno** spetta a quel gioco che per motivi tecnici e/o di originalità ha fatto fare un passo avanti al divertimento elettronico.

VOTATE NUMEROSI! SOLO COSÌ FARETE VINCERE IL VOSTRO GIOCO PREFERITO!

Istruzioni per l'uso: barrate una casella, tagliate, o fotocopiate, la pagina, piegatela in tre seguendo le linee tratteggiate, scrivete il vostro nome, cognome e indirizzo, incollate il francobollo e imbucate.

VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994

COMPUTER

- Little Big Adventure**
- Master of Magic**
- Magic Carpet**
- System Shock**
- Tie Fighter**

CONSOLE

- Earth Worm Jim**
- NBA Jam**
- Mortal Kombat 2**
- Secret of Mana**
- Donkey Kong Country**

Z

VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994



Incolla qui il francobollo

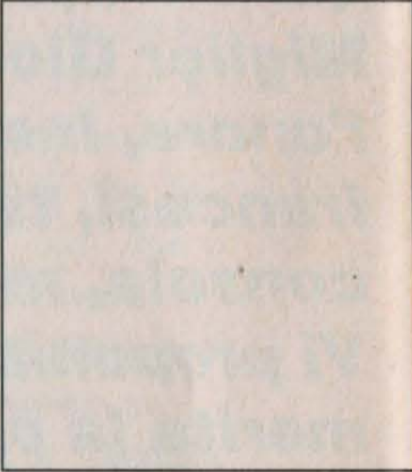
Mittente

Nome

Cognome

Via

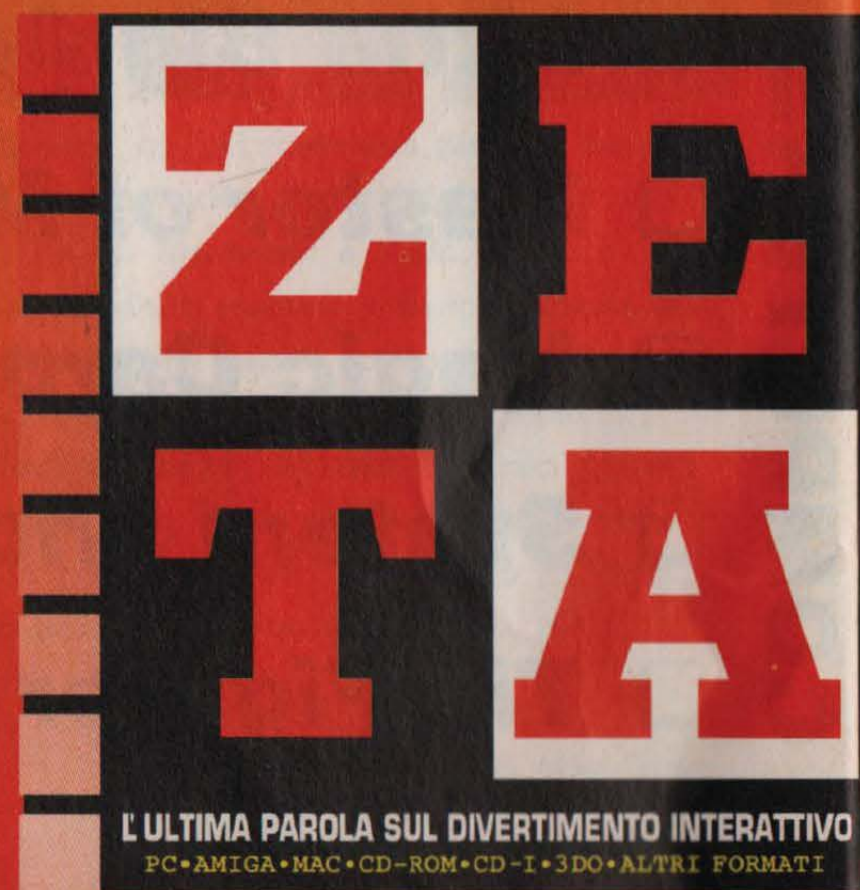
cap.....Città.....



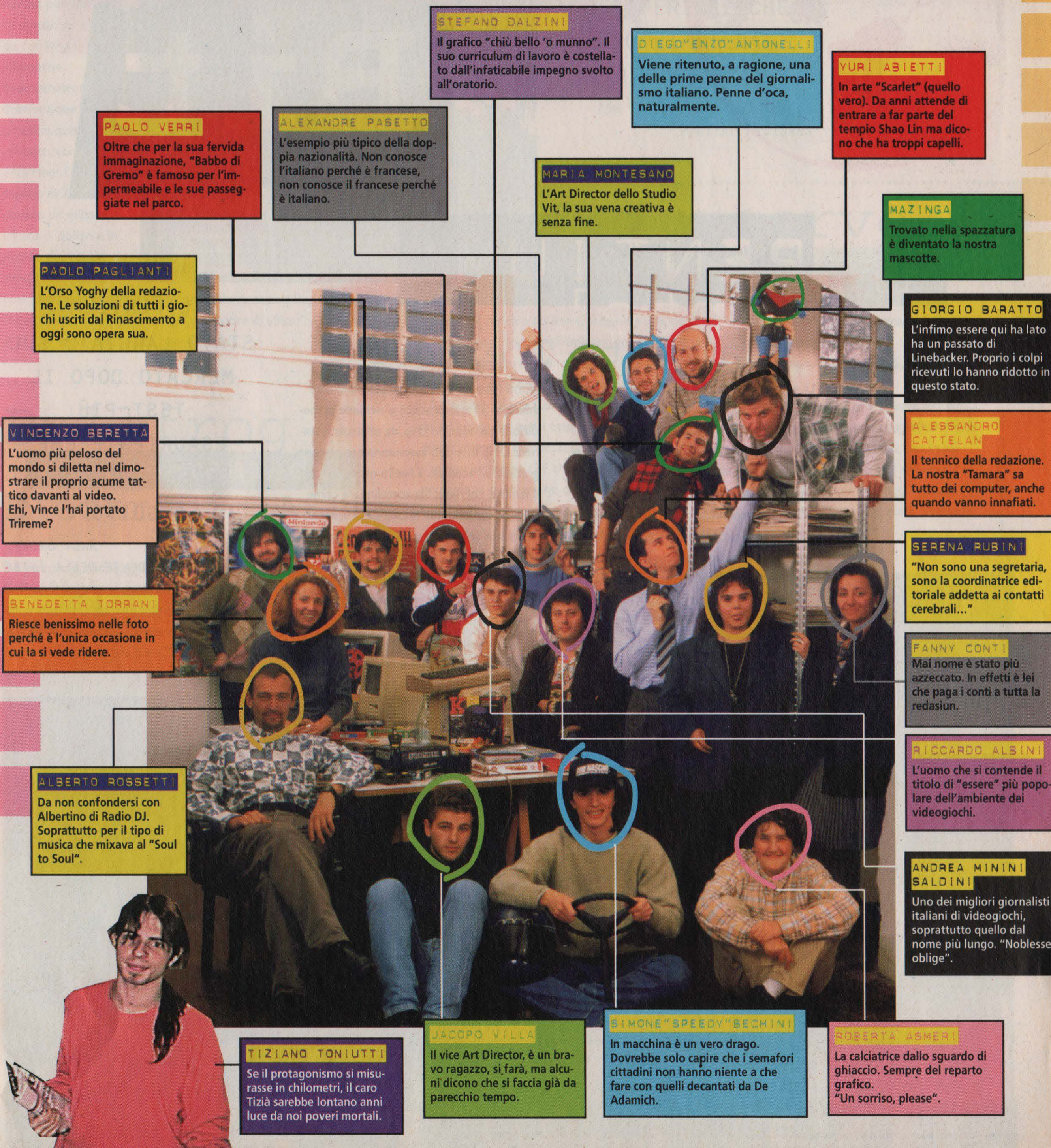
STUDIO VIT
via Aosta, 2
20155 Milano



VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994



BENVENUTI IN REDAZIONE



STEFANO DALZINI
Il grafico "chiù bello 'o munno". Il suo curriculum di lavoro è costellato dall'infaticabile impegno svolto all'oratorio.

DIEGO"ENZO"ANTONELLI
Viene ritenuto, a ragione, una delle prime penne del giornalismo italiano. Penne d'oca, naturalmente.

YURI ABIETTI
In arte "Scarlet" (quello vero). Da anni attende di entrare a far parte del tempio Shao Lin ma dicono che ha troppi capelli.

PAOLO VERRI
Oltre che per la sua fervida immaginazione, "Babbo di Gremo" è famoso per l'impermeabile e le sue passeggiate nel parco.

ALEXANDRE PASETTO
L'esempio più tipico della doppia nazionalità. Non conosce l'italiano perché è francese, non conosce il francese perché è italiano.

MARIA MONTESANO
L'Art Director dello Studio Vit, la sua vena creativa è senza fine.

MAZINGA
Trovato nella spazzatura è diventato la nostra mascotte.

PAOLO PAGLIANTI
L'Orso Yoghy della redazione. Le soluzioni di tutti i giochi usciti dal Rinascimento a oggi sono opera sua.

GIORGIO BARATTO
L'infimo essere qui ha lato ha un passato di Linebacker. Proprio i colpi ricevuti lo hanno ridotto in questo stato.

VINCENZO BERETTA
L'uomo più peloso del mondo si diletta nel dimostrare il proprio acume tattico davanti al video. Ehi, Vince l'hai portato Tirreme?

ALESSANDRO CATTELAN
Il tennico della redazione. La nostra "Tamara" sa tutto dei computer, anche quando vanno innafiati.

BENEDETTA TORRANI
Riesce benissimo nelle foto perché è l'unica occasione in cui la si vede ridere.

SERENA RUBINI
"Non sono una segretaria, sono la coordinatrice editoriale addetta ai contatti cerebrali..."

FANNY CONTI
Mai nome è stato più azzeccato. In effetti è lei che paga i conti a tutta la redasiun.

ALBERTO ROSSETTI
Da non confondersi con Albertino di Radio DJ. Soprattutto per il tipo di musica che mixava al "Soul to Soul".

RICCARDO ALBIN
L'uomo che si contende il titolo di "essere" più popolare dell'ambiente dei videogiochi.

ANDREA MININI SALDINI
Uno dei migliori giornalisti italiani di videogiochi, soprattutto quello dal nome più lungo. "Noblesse oblige".

TIZIANO TONIUTTI
Se il protagonismo si misurasse in chilometri, il caro Tizià sarebbe lontano anni luce da noi poveri mortali.

JACCOPO VILLA
Il vice Art Director, è un bravo ragazzo, si farà, ma alcuni dicono che si faccia già da parecchio tempo.

SIMONE"SPEDDY"BECHINI
In macchina è un vero drago. Dovrebbe solo capire che i semafori cittadini non hanno niente a che fare con quelli decantati da De Adamich.

ROBERTA ASMERI
La calciatrice dallo sguardo di ghiaccio. Sempre del reparto grafico. "Un sorriso, please".



MONDO Bit

PENTIUM:

Intel

ammette l'errore

La quiete dopo la tempesta. Così potremmo definire la situazione attuale sul mercato dei PC, dopo il mese e mezzo di incertezze e tensioni che hanno fatto rimbalzare il nome Intel sulle prime pagine dei quotidiani di tutto il mondo.

Tutto era cominciato alla fine di ottobre dell'anno scorso, quando un gruppo di matematici aveva cominciato a discutere, sulle aree di Internet, alcune anomalie della CPU Intel, riscontrate durante i loro studi. Da lì a un mese la notizia del bug del Pentium tormentava la vita di milioni di utenti.

Se da un lato Intel rassicurava i clienti sostenendo che il bug, presente nell'unità preposta ai calcoli in virgola mobile, ricorre all'incirca una volta ogni ventisette anni, dall'altro IBM sospendeva la vendita di sistemi basati sul processore Intel, sostenendo di non poterne garantire l'affidabilità e presentando una serie di test che confutavano le tesi Intel.

Così, dopo un annuncio in cui la casa californiana non menzionava la sostituzione delle CPU difettose, se non in casi di comprovata necessità a fini professionali, che scatenava una serie di furiose polemiche a parte degli utenti, Intel cedeva e si dichiarava disposta a cambiare la CPU difettosa con una in cui il bug fosse stato corretto.

Fin qui la storia. Mentre scriviamo, Intel ha attivato un numero verde (1670-10475) a cui richiedere informazioni riguardo alle modalità e ai tempi necessari per una sostituzione. Intel garantisce la sostituzione in un tempo massimo di 60

giorni (che si rivela spesso sensibilmente inferiore all'atto pratico) e richiede la spedizione del vecchio chip, da effettuarsi tramite DHL in modo assolutamente gratuito, grazie a un accordo a livello mondiale con il famoso corriere. Da sottolineare come tutte le spedizioni di nuove CPU vengano effettuate con processori in cui il bug è già stato corretto.

Nel frattempo, i videogiocatori possono comunque dormire sonni tranquilli: di giochi che sfruttino il coprocessore matematico non ne esistono poi molti (l'eccezione che conferma la regola è *Falcon 3.0*).

“IL PENTIUM È STATO LANCIATO SUL MERCATO DOPO IL TEST PIÙ ESAURIENTE CHE INTEL ABBIA MAI ESEGUITO”.

ANDY GROVE,
PRESIDENTE DELLA INTEL



Virgin e Trilobyte a braccetto

La casa di software famosa per *7th Guest* ha stretto un accordo con Virgin Interactive Entertainment per la distribuzione dei prossimi quattro prodotti, compreso *11th Hour*, l'atteso seguito di *7th Guest*, costato un milione e mezzo di dollari e in ritardo di circa un anno. I primi due titoli che seguiranno *11th Hour* dovrebbero essere *Dog Eat Dog* e *Project DNA*, rispettivamente un "simulatore di ufficio" e una caccia all'alieno ambientata in una base antartica.



FRA CINQUE ANNI CI SARÀ UNA NUOVA GENERAZIONE DI PERIFERICHE CHE SOPPIANTERÀ I CD-ROM".

TOM ZITO, PRESIDENTE DELLA DIGITAL PICTURES

Compuserve contro tutti

Il popolare servizio on-line Compuserve ha deciso di far valere i suoi diritti sul formato grafico GIF, usatissimo in tutti gli ambienti telematici mondiali. Il formato, nato agli inizi degli anni '80 per ridurre le dimensioni di immagini a 256 colori, si è rapidamente imposto come standard di fatto grazie agli ottimi risultati di compressione con esso ottenibili.

Lo scorso giugno Compuserve acquistò i diritti del formato GIF (Graphic Interchange System) dalla Unisys, che aveva ottenuto un brevetto nei primi anni '80, e ora le cose potrebbero cambiare drasticamente. I responsabili di Compuserve, infatti, imporranno una tassa di quindici centesimi per ogni immagine GIF che venga venduta a partire dal 10 gennaio. Al momento non abbiamo riscontrato cambiamenti degni di nota nel traffico di immagini sulle BBS o su Internet, anche se alcuni utenti hanno pensato di creare un nuovo formato che, con molta fantasia, è stato chiamato GEF (Graphic Exchange System), completamente libero da brevetti.

Bullfrog nelle mani di Electronic Arts

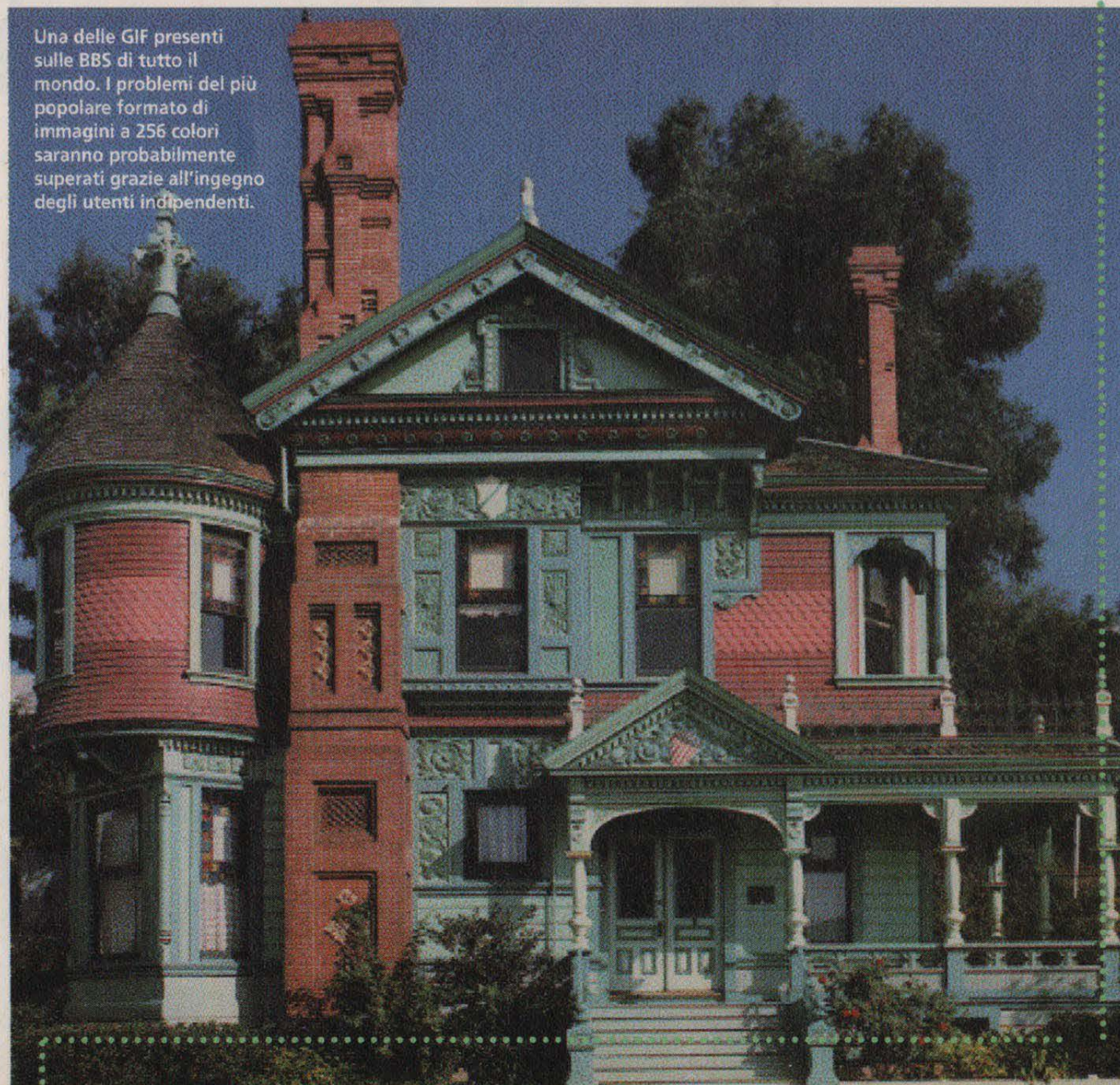
Il 6 gennaio è stato raggiunto un accordo fra Electronic Arts e Bullfrog in seguito al quale la famosa casa inglese diventerà parte integrante del colosso americano. Con ben sei numeri uno (nelle classifiche di vendita) consecutivi, la Bullfrog è probabilmente il principale sviluppatore per CD-ROM a livello europeo. Non sono

state forniti dati riguardo alla somma sborsata per l'acquisto, anche se sembra che si aggiri fra i 40 e i 45 milioni di dollari, pagati in azioni della EA.



Peter Molineaux, presidente della Bullfrog, può essere soddisfatto. Dagli esordi con *Populous*, un titolo che è stato in grado di creare un genere, fino ai recenti successi di *Syndicate*, *Theme Park* e *Magic Carpet*, la sua software house è stata fra le più acclamate del mondo. Ora, grazie all'accordo con EA, avrà maggiori possibilità per dare libero sfogo alla sua creatività.

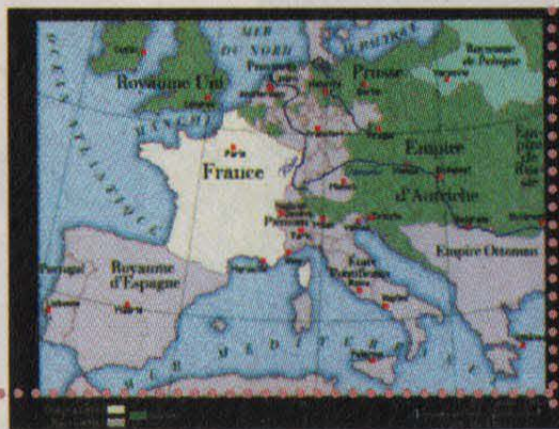
Una delle GIF presenti sulle BBS di tutto il mondo. I problemi del più popolare formato di immagini a 256 colori saranno probabilmente superati grazie all'ingegno degli utenti indipendenti.



Grandi uomini

secondo Infogrames

La casa francese autrice di successi videoludici come i tre *Alone in the Dark*, in collaborazione con la Reunion des Musees Nationaux, sta per pubblicare una serie di CD ROM per MPC e Mac dedicati ai grandi uomini che hanno cambiato la storia. Il primo, come era facile dedurre, sarà su Napoleone, e descriverà la vita e la carriera militare del "piccolo corso" che ha ridisegnato i confini di



mezza Europa in poco più di trenta anni. *Napoleon - L'Europe et l'Empire* contiene 150 minuti di animazione, 600 pagine di testo, più di 350 immagini e 60 carte militari e geopolitiche. L'uscita, per entrambe le piattaforme, è prevista per l'aprile '95.

300 milioni di utenti al lavoro

Secondo Vint Cerf, uno dei padri fondatori di Internet, entro la fine del secolo la rete che collega i sistemi informatici di tutto il mondo conterà circa 300 milioni di utenti. Questa stima è stata presentata a una conferenza tenuta da Cerf per gli utenti di MCI, un sistema telematico, di cui "il padre di Internet" cura l'architettura tecnologica. Secondo lo studioso, la chiave per raggiungere questo successo sta nella capacità di trasformare Internet in un servizio commerciale. Un'opinione che non farà sicuramente felici le migliaia di "smanettoni" che trascorrono le notti a "viaggiare" sulla Rete.

calendario

Febbraio

Virtual Reality World '95 - 21-23 febbraio, Stoccarda, Germania. Tel.: **0043 51229 5760**.

Marzo

ECTS Spring '95 - 26-28 marzo. Grand Hall, Olympia, Londra. La fiera europea del divertimento interattivo. Per informazioni contattare Blenheim Online. Tel.: **0044 (81) 7422828**

Aprile

Computer Game Developers' Conference - 22-25 aprile. Santa Clara Convention Center, Santa Clara, USA. La nona edizione della più importante conferenza di sviluppatori di videogiochi. Per informazioni contattare CGDC. Tel.: **001 (415) 948 2432** Fax: **001 (415) 9482744**

Maggio

MacWorld Expo '95 - 3-6 maggio, Spazio MilanoNord, Via Pompeo Mariani, 2 - Milano. 4ª Mostra convegno del mercato dei sistemi Macintosh. Per informazioni contattare AssoExpo. Tel.: **(02) 4815541**; Fax: **(02) 4980330**

Electronic Entertainment Expo (E³) - 11-13 maggio, Los Angeles Convention Center. Visto che il Summer CES che si doveva tenere a Philadelphia è stato cancellato, E³ è il principale evento estivo per l'industria del divertimento elettronico.

Tel.: **001 (914) 328 9157**

Organizzatori: Se la vostra fiera/convegno non è riportata nel Calendario è semplicemente perché non ci avete avvertiti.

ZETA consiglia...

Anche ai videogiocatori più attenti possono sfuggire, di tanto in tanto, alcuni titoli interessanti. Zeta viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

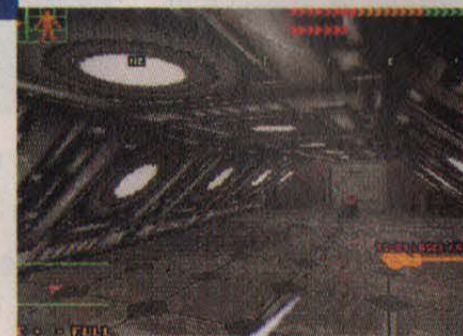
Master of Magic



La Microprose batte sé stessa! Dopo averci fatto impazzire per anni con il mitico *Civilization* e averci fatto sognare con l'attesissimo *Colonization* (entrambi frutto degli sforzi dell'intramontabile Sid Meier) la casa americana torna sui nostri hard disk con questo capolavoro di strategia fantasy!

System Shock

La Origin dimostra anche con questo suo ultimo prodotto di essere regina praticamente incontrastata dei GdR, in particolare di quelli in prima persona. In *System Shock* dovrete esplorare un'intera stazione spaziale, combattendo una mortale partita (giocata anche nei labirinti del Cyberspazio) contro il computer centrale che, tanto per cambiare, ha dato i numeri.



One Must Fall



Anche se fino all'anno scorso sembrava impossibile, i giochi shareware possono tranquillamente competere con quelli sviluppati da case software come la Origin o la LucasArts. Lo ha dimostrato il mitico *Doom* della allora semiconosciuta id, e lo dimostra questo incredibile picchiaduro della Epic che batte senza alcun dubbio in

giocabilità l'elaboratissimo *Rise of the Robots* della Time Warner.

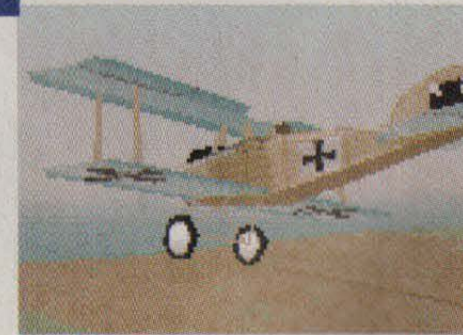
Kyrandia 3



Se avete giocato ai primi due episodi di questa affascinante saga, non potete perdervi il terzo capitolo, in cui impersonerete il "cattivo" del primo Kyrandia, l'irriverente giullare Malcolm, che deve dimostrare ai suoi compatrioti di non essere il colpevole del malvagio regicidio di cui era stato accusato nella prima avventura.

Dawn Patrol

Uno dei migliori simulatori di volo in circolazione al momento: dovrete vestire i panni di un pilota della Prima Guerra Mondiale e sfidare la morte nei cieli della Francia a bordo di un traballante Albatross o di un ingovernabile Sopwith Camel. A tutt'oggi è l'unico simulatore di volo in SVGA che rimane fluido anche su un 486 a 66 MHz.



Ecstatica



La Psygnosys è riuscita con *Ecstatica* a insidiare il dominio assoluto della Infogrames nel campo delle avventure dinamiche in 3D: questo gioco non si limita a "prendere spunto" del fantastico *Alone in the Dark*, ma addirittura a presentare routine grafiche migliori del capolavoro di Frédéric Raynal.

Sega: dopo Marte, Nettuno

Dopo il lancio dell'espansione a 32 bit, il MegaDrive 32X, la Sega intende proporre al pubblico un prodotto che comprenda sia il Megadrive che il 32X, in un'unica unità. Benché una parte del pubblico stia attendendo spasmodicamente il lancio del Saturn, la nuova console a 32 bit che la Sega oppone sul mercato giapponese alla Playstation della Sony, l'alto prezzo iniziale potrebbe attrarre, almeno all'inizio, una larga fetta di videogiocatori dalle disponibilità finanziarie limitate.

Il supporto delle case di software al 32X è stato, finora, abbastanza limitato, ma bisogna osservare che il lancio del Neptune potrebbe convincere molti sviluppatori riguardo a un possibile futuro per questa piattaforma ibrida.

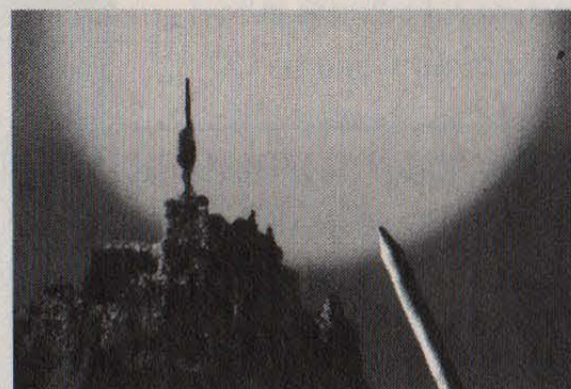
Il Neptune (che probabilmente cambierà nome, come già avvenuto per il Mars) sarà lanciato questo autunno. Sega intende vendere circa 800.000 32X entro la fine del '95.

Nel frattempo, il possibile lancio di un MegaDrive portatile è stato annullato a causa dei costi eccessivi di un display LCD a colori.



Hyperbole Studios riscopre Ariosto

Questo prodotto vi permette di esplorare liberamente in modo interattivo la leggenda del Paladino Rolando, grazie ad una serie di "punti di vista" alternativi. *The Madness of Roland*, definito dalla Hyperbole Studios come una via di mezzo tra film e libro, uscirà in Italia entro la fine di primavera, e sarà disponibile per MPC e Mac. Sempre dalla Hyperbole Studio è in arrivo *Vortex - Quantum Gate II*, una nuova avventura vista dal computer di Drew Griffin sul pianeta AJ3905 nel lontano futuro.



Vampiri su CD

Presto usciranno per MPC *Vampire - The Masquerade*, tratto dall'omonimo GdR che vi mette nei panni di un vampiro e *Ice & Fire*, un puzzle game che minaccia di rovinarvi le notti della prossima estate! Entrambi i prodotti sono pubblicati dalla GT Interactive Software.

Sim City in linea con il futuro

La Optigon Interactive intende portare il gioco online dove non è mai giunto prima. Il suo Total Entertainment Network metterà a disposizione degli utenti una versione multi-giocatore del popolare simulatore urbano *Sim City*, il primo capolavoro della Maxis.

Se vi domandate come accedere a una simile meraviglia, purtroppo smorziamo subito i vostri entusiasmi: il servizio è disponibile soltanto in America, alla modi-

ca cifra di \$9.95 per le prime cinque ore di gioco e \$2.95 per ogni ora successiva...ovviamente senza comprendere il costo della telefonata intercontinentale.



Dovremo aspettare ancora molto prima di giocare a SC2000 in rete?

CD compatibili

La Opera Multimedia di Milano sta per pubblicare una serie di prodotti su speciali supporti ottici, i CD Mix, compatibili con MPC, Mac, CD-I, 3DO, il formato Kodak e persino con i semplici lettori audio. I primi prodotti pubblicati su questi speciali CD saranno tre storie per bambini, ovvero *Tales of a Wolf*, *Tales of a Lion* e *Tales of a Fox*, indirizzate per fanciulli dai 3 ai 6 anni, che conterranno ciascuna una parte narrativa e una sezione di giochi interattivi.

VIDEO CD ha un futuro?

Sony e Matsushita stanno preparandosi per attaccare il formato Video CD, sostenuto da case come Philips e Goldstar. Il nuovo standard, denominato HDCD (CD ad alta densità), riuscirà a contenere 130 minuti di video con qualità Laser Disc (cioè molto superiore a quella di una videocassetta VHS) su ciascun lato di un disco. Si prevede che il primo prototipo, sviluppato da Nimbus, venga presentato questa estate, con il primo modello in vendita per Natale del '95. Considerati i nomi coinvolti nel progetto, il Video CD potrebbe morire, come standard, ancora prima di essere nato.

Divorzio Elettronico

A partire dal 1 marzo '95 la distribuzione dei prodotti Broderbund in Europa non sarà più affidata a Electronic Arts. La software house americana ha infatti deciso di tentare la fortuna sul mercato europeo, confidando nella crescita del supporto CD-ROM, un settore in cui ha riscosso numerosi successi a livello internazionale.

Con almeno un titolo di grande successo all'anno, la Broderbund ha sempre mantenuto alto l'interesse nei confronti dei suoi prodotti. Giochi come *Prince of Persia*, *Prince of Persia 2* e *Myst* non hanno bisogno di presentazioni e la mossa della Broderbund può far sperare in future versioni localizzate dei prossimi giochi.



Arte multimediale

Pubblicato dalla Attica Cybernetics, in collaborazione con la Marshal Cavendish Limited, *Great Artist* vi permetterà di studiare, confrontare e elaborare i dipinti di 600 musei sparsi per il mondo. Il programma permette di interagire con le opere artistiche, modificando la "palette" di colori, aggiungendo linee prospettiche e anche di "tagliare" parti di dipinto e confrontarli con altre opere.

CON IL SEGA CHANNEL, LE DONNE HANNO L'OPPORTUNITÀ DI GIOCARE QUANDO NON C'È IN GIRO NESSUNO... O PIÙ SEMPLICEMENTE: I BAMBINI SONO A SCUOLA E LA MAMMA GIOCA COI VIDEOGIOCHI".

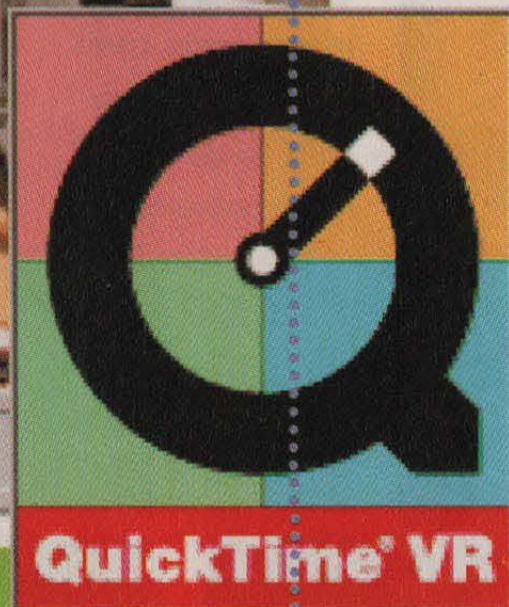
TOM KALINSKE,
PRESIDENTE DELLA SEGA OF AMERICA.

Quicktime realà virtuale

Siete stufo di vedere dei filmati formato mignon sui vostri Mac o MPC? Beh, tra breve potrete ammirare digitalizzazioni a tutto schermo sia sotto Windows che sul Mac!

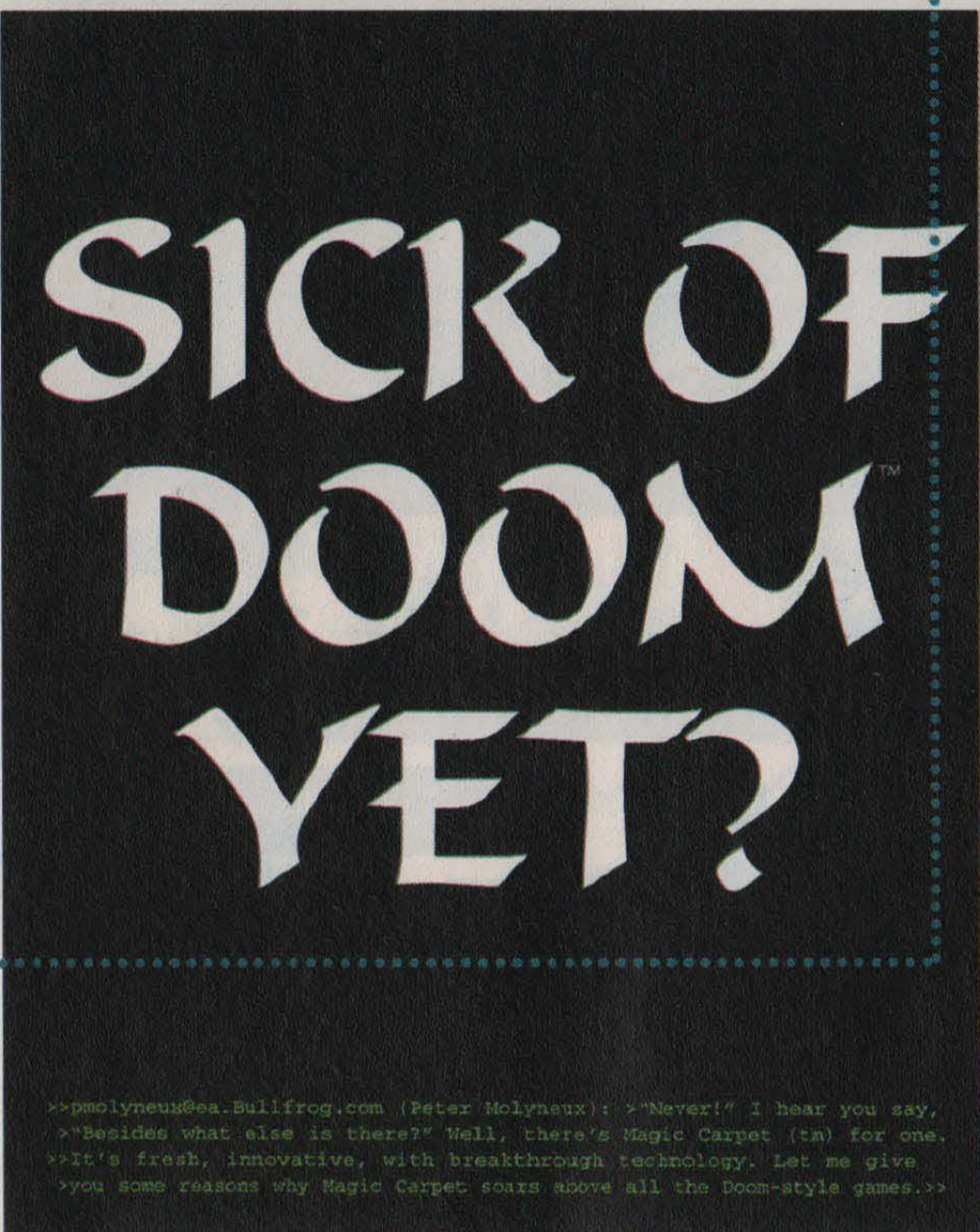
Infatti, lo standard finora utilizzato dalla stragrande maggioranza dei prodotti multimediali, Quicktime, verrà rimpiazzato da una versione aggiornata, denominata QuickTime VR, che ha la capacità di riprodurre filmati a tutto schermo utilizzando dei file super compressi, con risultati sorpren-

denti che giustificano il nome del prodotto. Grazie a una serie di immagini realizzate a 360° (anche con una normale 35mm) QTVR riesce a ricreare un ambiente completo in cui l'utente si può muovere a piacimento, e il tutto occupa circa 1Mb! Le possibili applicazioni in campo videoludico sono tutte da scoprire, ma crediamo che non si faranno attendere molto. Quicktime VR 1.0 necessita un Mac con un processore 68030 equipaggiato con almeno 5 MB di RAM, mentre i possessori di PC dovranno avere un 386 a 33 MHz con 8 MB di RAM e un lettore ottico a doppia velocità.

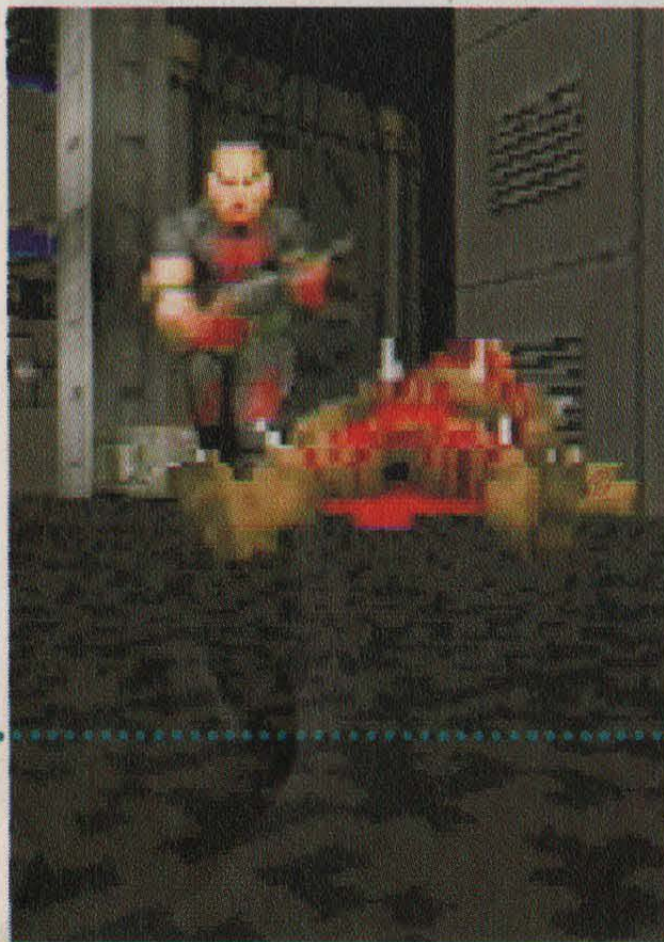




Stanchi di Doom?



«Mai!» risponderanno tutti i Doom dipendenti, ma Peter Molyneux suggerisce cortesemente che al mondo esiste anche altro e, nelle tre pagine successive di questa divertente pubblicità si prodiga nel cercare di dimostrare le qualità del suo *Magic Carpet*. Da noi una pubblicità del genere è proibita dalla legge, ma negli Stati Uniti le comparazioni fra diversi prodotti sono perfettamente legali e questa ne è una dimostrazione.



Estate senza C.E.S.

A differenza degli anni passati, il '95 non vedrà la consueta edizione estiva del Consumer Electronic Show. La decisione è stata presa per evitare la sovrapposizione con un'altra manifestazione, l'Electronic Entertainment Expo (detto E3), organizzata tra l'11 e il 13 maggio a Los Angeles.

La nuova fiera sarà dedicata esclusivamente ai videogiochi, per computer e console, a differenza del C.E.S. che include tutto quello che riguarda l'elettronica di consumo (televisori, videoregistratori, telefonia, hi-fi, ecc.). Gli organizzatori del C.E.S. hanno già deciso, però, la sede della fiera estiva del '96: Orlando in Florida. Resta da verificare la reazione dell'industria dei videogiochi a questo sdoppiamento. Saremo probabilmente in grado di fornire maggiori notizie sul numero di giugno, in cui potrete trovare un esauriente servizio sull'E3.



IL MERCATO CD-ROM PER PC È ANCORA UN MERCATO DI NICCHIA. È UN MERCATO PER ADULTI CHE NON HANNO DI MEGLIO DA FARE IL SABATO SERA"

STEVE ESKENAZI,
ANALISTA DELLA
SOCIETÀ FINANZIARIA
AMERICANA ALEX.
BROWN & SONS

BOB

il nuovo amico

di Bill

Microsoft cerca di estendere il suo monopolio nell'ambito dei sistemi operativi per casa. La nuova proposta si chiama *Bob*, ed è un'applicazione per Windows che ricrea un ambiente domestico su schermo per facilitare l'utilizzo del computer da parte dei componenti della famiglia che sono completamente digiuni di informatica. Con un look simile a quello di un cartone animato, *Bob* sembra destinato a un sicuro successo, anche se da più parti si sono levate proteste nei confronti di un programma che è, in pratica, un nuovo sistema operativo che si installa su un sistema operativo già dipendente da un terzo sistema operativo (*Bob*, Windows e DOS), obbligando l'utente a disporre di una macchina potente anche per realiz-

zare le operazioni più semplici. La situazione è comunque destinata a migliorare con la futura pubblicazione di Windows '95, su cui la casa di Bill Gates punta tutte le sue carte per gli anni a venire.

Al momento non è prevista una localizzazione del prodotto per il mercato italiano, presumibilmente bisognerà attendere fino alla versione 2.0.

Microsoft



Macintosh

per giocare?



Power Player!
Anche Apple si getta nell'arena del divertimento per famiglie. Entro la fine dell'anno, infatti, la Bandai (con licenza Apple) produrrà il Power Player, una console multimediale basata su un CD-ROM a quadrupla velocità, un processore Power PC 603 e 4

Mb di RAM. La console verrà collegata a un normale televisore, supporterà fino a quattro joypad e disporrà di audio e video a 16 bit. Secondo la Apple, le capacità grafiche e la potenza del Power PC saranno sufficienti a garantirne la competitività nei confronti di piattaforme analoghe presentate da Sega, Nintendo, 3DO e Atari. Un altro punto di forza è rappresentato dalla compatibilità totale con il sistema operativo del Mac, una caratteristica che dovrebbe invogliare gli sviluppatori, data l'ampia base di installato.



the Crucible

su CD

Il supporto ottico sta iniziando ad essere sfruttato a fondo non solo per giochi o per enciclopedie, ma anche per opere teatrali: è il caso di *The Crucible*, la famosissima opera di Arthur Miller sulla "caccia alle streghe" scatenata negli anni '50 in USA contro artisti accusati di essere comunisti. Oltre al testo completo dell'opera, con tanto di annotazioni ipertestuali, il CD ROM conterrà anche delle informazioni di background sul periodo, con dati, statistiche, foto e documenti storici filmati, alcuni brani di critica letteraria e spezzoni di interviste con l'autore.

Mondi interattivi

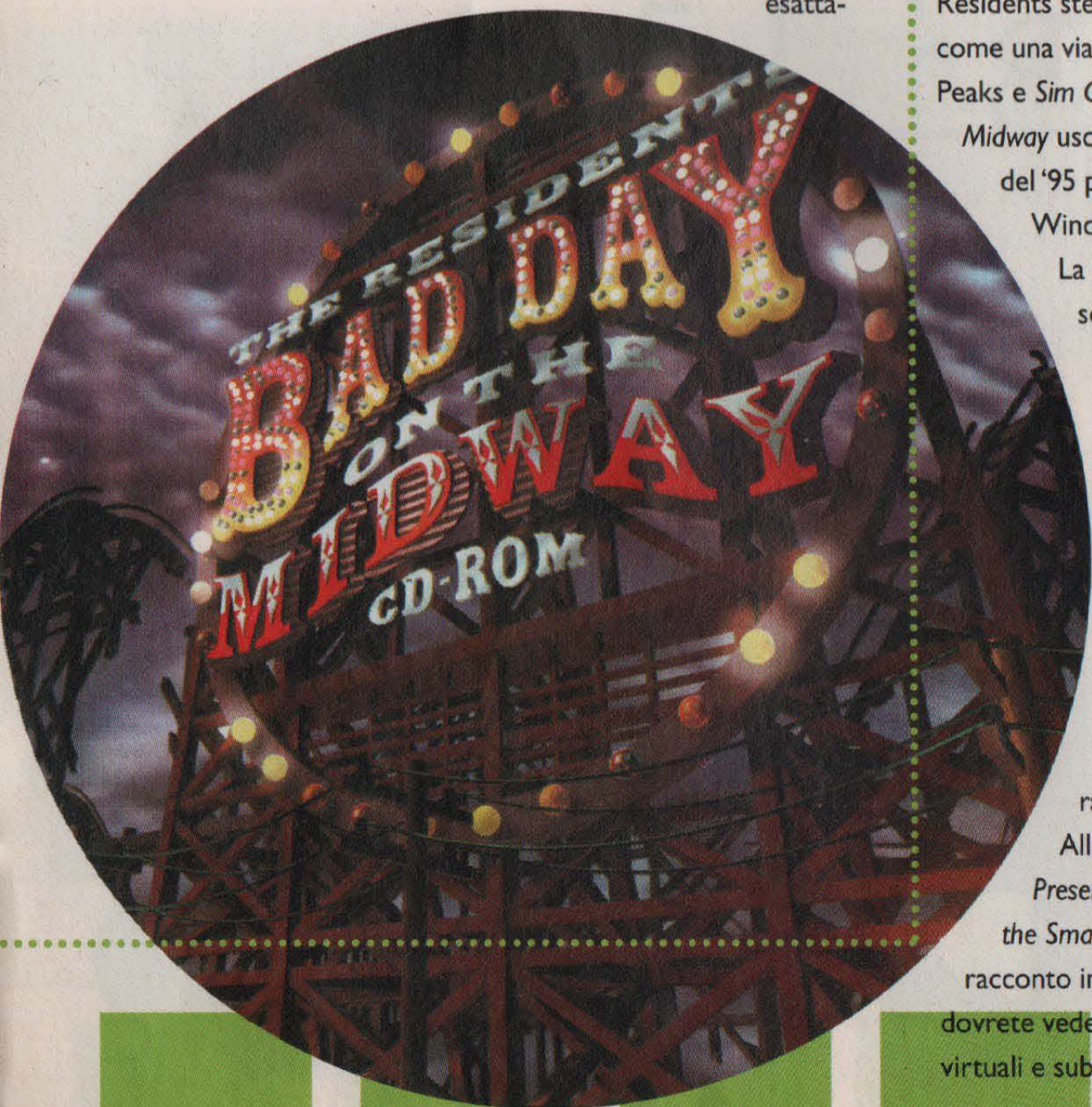
Dopo il successo di *Freak Show*, la Inscape pubblica una nuova avventura interattiva dei The Residents, ovvero *Bad Day on the Midway*; il prodotto, esatta-

mente come *Freak Show* è una "storia interattiva" interpretata da 12 personaggi, che lo spettatore/giocatore seguirà attraverso una trama che i The Residents stessi hanno definito come una via di mezzo tra *Twin Peaks* e *Sim City*. *Bad Day on the Midway* uscirà verso la fine del '95 per MPC/

Windows e Macintosh.

La Inscape ha in serbo altre sorprese: verso autunno usciranno infatti *The Dark Eye* che vi permetterà di esplorare 10 storie ambientate in un mondo macabro e surreale ispirato a i racconti di Edgar Allan Poe, e *Devo Presents Adventures of the Smart Patrol*, un altro racconto interattivo in cui

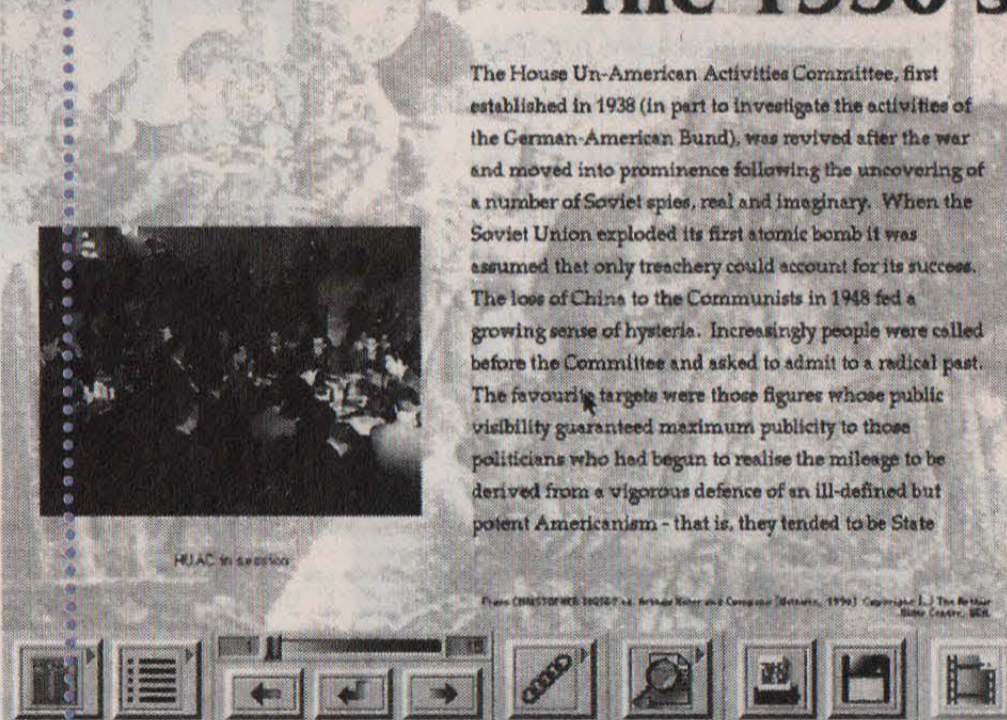
dovrete vedervela con droghe virtuali e subumani.



Politics of The Crucible

The 1950's

The House Un-American Activities Committee, first established in 1938 (in part to investigate the activities of the German-American Bund), was revived after the war and moved into prominence following the uncovering of a number of Soviet spies, real and imaginary. When the Soviet Union exploded its first atomic bomb it was assumed that only treachery could account for its success. The loss of China to the Communists in 1948 fed a growing sense of hysteria. Increasingly people were called before the Committee and asked to admit to a radical past. The favourite targets were those figures whose public visibility guaranteed maximum publicity to those politicians who had begun to realise the mileage to be derived from a vigorous defence of an ill-defined but potent Americanism - that is, they tended to be State

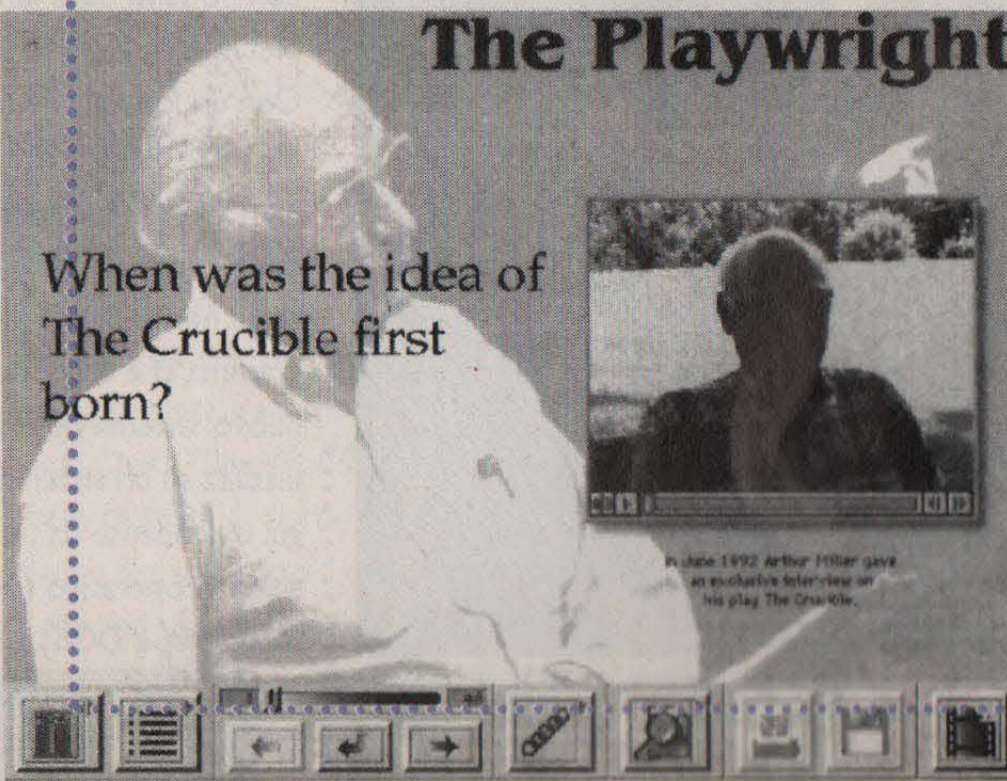


The Playwright

When was the idea of *The Crucible* first born?



In June 1952 Arthur Miller gave an exclusive television interview on his play *The Crucible*.





Rock

around CD



La Penguin Electronic Publishing sta preparando un enorme archivio musicale su CD, che comprende dati e notizie su cantanti, album e singoli pezzi a

partire dal 1955: troverete informazioni su circa 50.000 prodotti, 5000 biografie e ben mezzo milione di pezzi!

Volare nel blu dipinto di blu

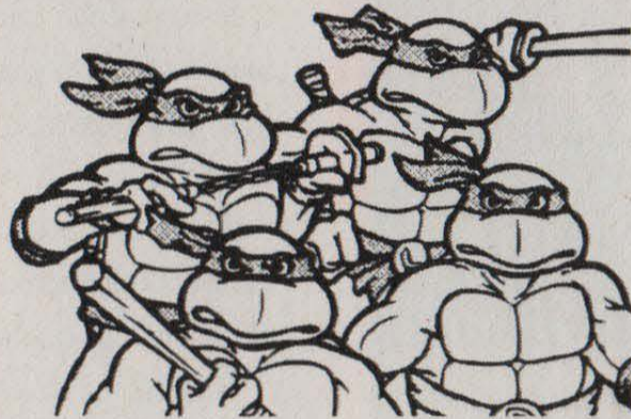
L'israeliana Zapa, in collaborazione con la Bitan United Multimedia sta preparando un'incredibile enciclopedia sugli apparecchi volanti, che copre l'intera storia dell'aviazione dai primi tentativi di Leonardo fino ai moderni caccia supersonici. *The Ultimate Aviation and Space CD ROM*, che comprende anche una sezione sul volo nello spazio e una dedicata agli elicotteri, ha però una caratteristica molto interessante: grazie ad un simulatore che si adatta a tutti i modelli di volo, potrete volare su ogni apparecchio riportato nell'enciclopedia, dal B17 ai moderni F16.



C'ERA UNA VOLTA...

5
anni fa

IL GUSCIO DELLA TARTARUGA
Fu proprio cinque anni fa che uscì il primo videogioco (per coin-op, console e computer) delle Teenage Mutant Ninja Turtles. Le versioni coin-op e per console Nintendo (nonché un esclusivo giochino per LCD) vennero realizzate dalla Konami, e dopo poco uscirono anche versioni compatibili con Commodore 64, Amiga e PC. L'articolo da cui abbiamo



tratto questa notizia terminava con "...C'è da aspettarsi una bella lotta per i diritti se il fenomeno delle TMNT diventerà una moda anche in Europa...": che dite, si sono avverate queste previsioni?

...Nel febbraio del '90, la Magnetic Scrolls, allora una delle più importanti software house nel campo delle avventure, firmò un accordo con la Virgin Mastertronic. David Bishop, Product Manager della Virgin, dichiarò: "La Magnetic Scrolls ha migliorato la sua interfaccia... i tempi degli adventure di solo testo sono ormai passati. Ora bisogna offrire molto di più al giocatore."...

...Nello stesso mese venne reso pubblico l'elenco completo dei premi dell'industria ai migliori videogiochi dell'anno precedente, fra cui *Stunt Car Racer* della Microprose (migliore simulazione 8 bit), *Falcon* della Mirrorsoft (migliore simulazione 16 bit), *Kick Off* della Anco (migliore gioco d'azione 16 bit), *Indiana Jones III* della Lucasfilm (migliore avventura 16 bit), *Xenon II* della Mirrorsoft (miglior sonoro e musica 16 bit), la Bullfrog per *Populous* (miglior lavoro di programmazione), *Populous* (gioco più originale) e la Ocean (migliore Casa di Software)...

10
anni fa

ELITE: CHI OFFRE DI PIÙ?
Nel febbraio dell'85, la Marjacq Micro, una società inglese,

rappresentò Ian Bell e David Braben, autori del famosissimo *Elite*, in un'asta a Londra per la cessione dei diritti del gioco. "La Acornsoft ha espresso sorpresa per quest'asta, affermando che aveva con i due programmatori un accordo standard. Secondo la Marjacq Micro, una clausola nel contratto concedeva a Bell e Braben il diritto di "sviluppare e commercializzare" versioni per altre macchine" (in effetti venne realizzata una versione per Commodore 64). In poche settimane, il titolo in questione, unico tra quelli compatibili con il BBC, arrivò al terzo posto della classifica di Personal Computer News (settimanale inglese del settore).

...Le classifiche dei videogame più venduti in quel periodo per le console casalinghe si presentava così (pubblichiamo le prime cinque posizioni): al primo posto *Decathlon* (Activision), al secondo *Pitfall II* (Activision), al terzo *Summer Games* (Epyx), al quarto *Popeye* (Parker) e al quinto *Rocky* (Coleco). La classifica dei coin-op, invece, premiava questi titoli (sempre i primi cinque): primo posto *Dragon's Lair*, secondo *Hyper Olympic*, terzo *Hyper Sport*, quarto *Fire Fox* e quinto *Galaxy Ranger*...

...Esattamente dieci anni fa, la Domark (allora definita come "un nuovo nome nell'affollato panorama inglese") lanciò un concorso che metteva in palio ben 25.000 sterline (circa 50 milioni di lire di allora): per vincerle bastava risolvere (per primi, naturalmente) le cinque avventure che componevano l'adventure game *Eureka*, compatibile con il Commodore 64 e lo Spectrum...

...Nelle sale giochi usciva il coin-op ispirato al terzo film della saga di "Guerre Stellari", "Il Ritorno dello Jedi", famoso per il cosiddetto "split wave" che permetteva di alternare l'azione di gioco tra la luna boscosa di Endor e la battaglia nello spazio contro la seconda Morte Nera...

TUTTI SONO
ALLA RICERCA
DEL PROSSIMO
STEVEN
SPIELBERG
DELL'INDUSTRIA
DEI
VIDEOGIOCHI"

PETER MAIN,
VICEPRESIDENTE DELLA
NINTENDO USA

Rassegna Stampa

Ogni mese gli articoli più interessanti dei più importanti quotidiani e periodici internazionali, letti, tradotti e riassunti per voi.

Silicon Alley

Business Week,
30 gennaio



New York, capitale del multimedia USA? Non ancora, ma secondo il settimanale *Business Week* "Manhattan sta emergendo come il terreno fertile per i nuovi media, guadagnandosi il discutibile titolo di Silicon Alley".

New York ha la più estesa e diversificata riserva di capitale intellettuale del mondo, ovvero l'ingrediente primario per i nuovi media, ed è anche il quartier generale USA della pubblicità, dei media e dei grandi gruppi editoriali come Time Warner e Bertelsmann. Tutte società che stanno guardando ai nuovi media come a un modo per sopperire alla crescita zero nel campo della carta stampata e della televisione.

La vicinanza tra piccole società e ricche corporazioni alla ricerca disperata di contenuto rendono New York una mecca dei nuovi media, al pari di enclavi come Silicon Valley, Seattle e Hollywood.

Il boom dei nuovi media è raggruppato in quartieri *bohémien* come Tribeca e Soho. I primi pionieri della scena newyorchese furono Byron Press Multimedia e Music Pen, che aprirono uffici a Manhattan nella seconda metà degli anni '80, ma le cose hanno iniziato a muoversi negli ultimi due anni. Nel 1993 Voyager si è trasferita a New York dalla California, l'anno scorso è stata la volta di United Digital Artists, un'agenzia che rappresenta più di 400 artisti e programmatori locali. La casa di produzione cinematografica di Robert De Niro ha recentemente formato una divisione interattiva, Tribeca Interactive, mentre Microsoft e Apple hanno inviato dei loro dipendenti a New York per lavorare con gli sviluppatori locali.

Gli sviluppatori multimediali di New York, scrive *Business Week*, si fregiano di essere all'avanguardia dal punto di vista creativo. "La sensibilità per il contenuto è un segno distintivo di New York", dice Byron Preiss. Una creatività che è stata premiata con danarosi contratti da parte dei giganti del software e dei media che hanno i capitali per finanziare i progetti. Ma quest'anno alcuni dei migliori sviluppatori di New York intendono diventare editori in proprio e se riusciranno nel loro intento, Silicon Alley potrebbe diventare una realtà.

Il film è un successo, il CD-ROM un bidone

The Wall Street Journal Europe,
25 gennaio



La Walt Disney ha costruito un'azienda da 10 miliardi di dollari grazie a un patto coi genitori, i quali quando comprano prodotti per i loro figli, li vogliono sicuri, affidabili e familiari.

Questo patto si è incrinato quando migliaia di bambini e di genitori hanno scoperto che il nuovo CD-ROM della Disney *The Lion King*, non funzionava: il video si fermava nel bel mezzo delle sequenze animate.

Come ha potuto la Walt Disney - regina dell'entertainment per bambini e leader al botteghino cinematografico - fare un errore così clamoroso in quello che dovrebbe essere il suo territorio? si chiede il *Wall Street Journal Europe*. La risposta è, scrive il quotidiano economico, uno studio non solo nella cultura aziendale della Disney ma anche nell'insolita relazione di Hollywood con la tecnologia informatica. Anche se Disney ha una reputazione per essere all'avanguardia della tecnologia nel campo cinematografico e dei parchi tematici, la divisione software - nata nel 1989 - non ha mai raggiunto gli obiettivi finanziari prefissati. Ora, comunque, i responsabili Disney affermano che in cinque anni porteranno la divisione software, recentemente ribattezzata Disney Interactive, a fatturare 1 miliardo di dollari. Disney, come altre società, punta molto sul CD-ROM. Negli stati uniti si ritiene che 7,8 milioni di home computer siano dotati di lettori CD, ma in realtà un parte di questi lettori è già obsoleta e c'è confusione a livello di standard necessari per rendere il software compatibile con l'hardware.

Disney ha scoperto che una cosa è vendere il CD-ROM di *Lion King*, un'altra cosa è farlo funzionare. Il lancio del titolo è stato accompagnato da una martellante campagna pubblicitaria, costata 3 milioni di dollari, sincronizzata con la ri-edizione del film omonimo. Ne sono stati distribuiti quasi 300 mila pezzi nei negozi americani e i consumatori ne hanno comprati più di 200 mila.

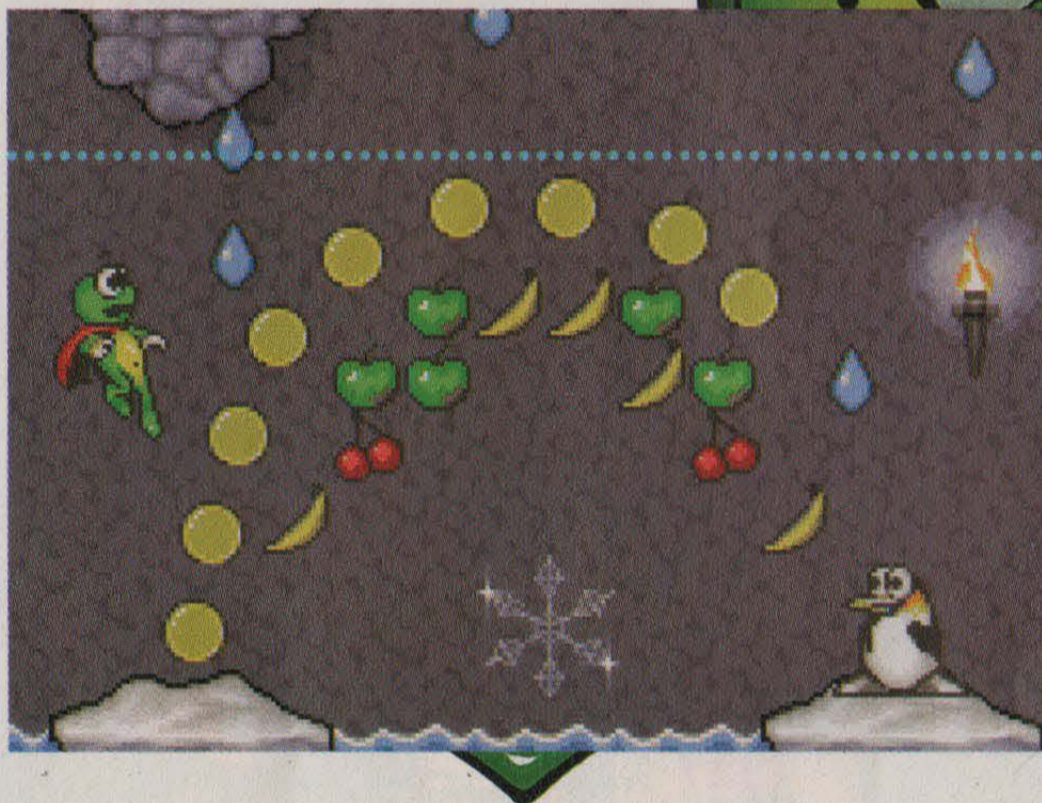
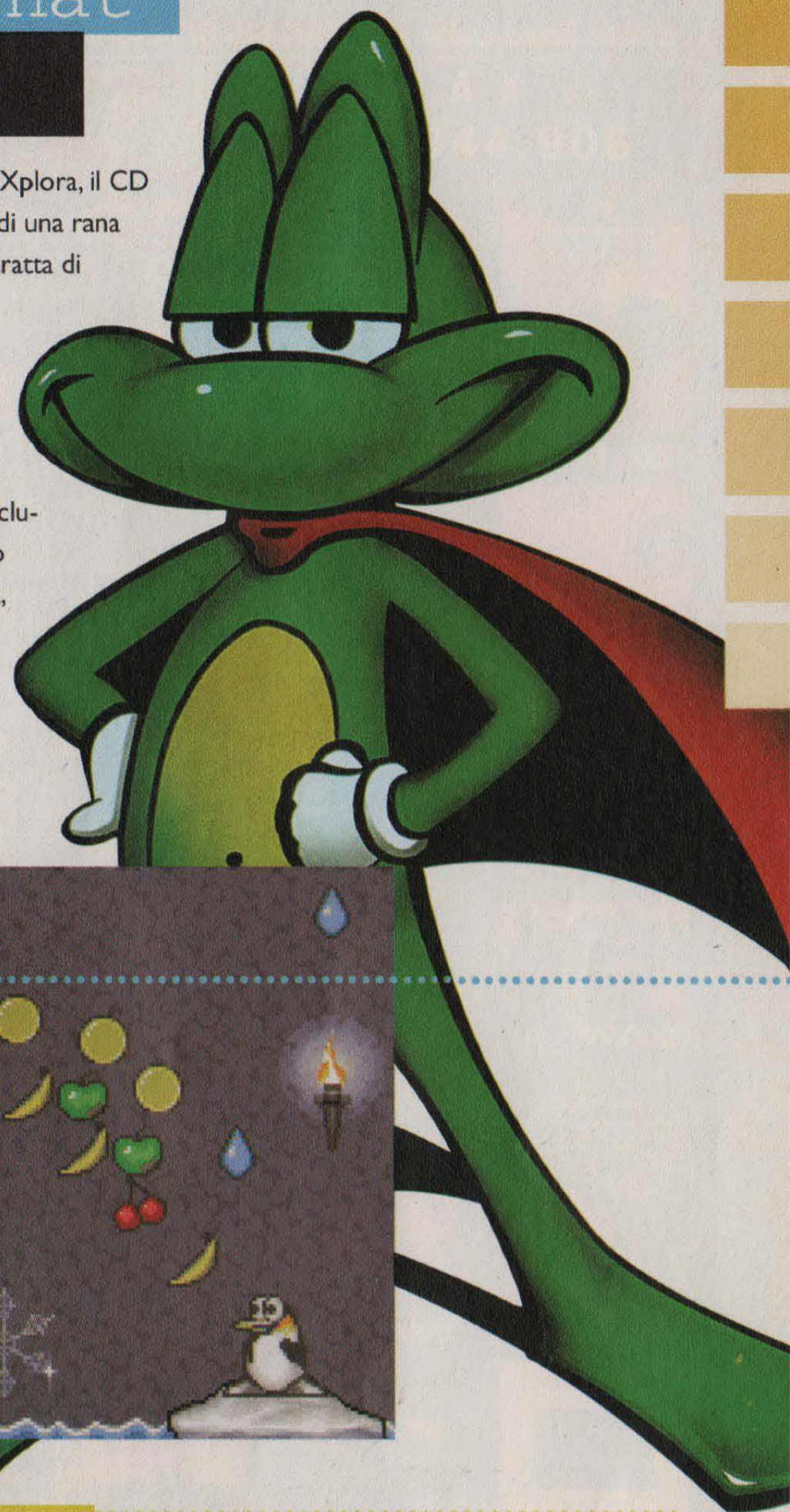
I problemi sono sorti soltanto il 26 dicembre quando le richieste dei consumatori arrabbiati sono andate senza risposta per giorni e settimane, facendoli imbufalire ancora di più, tanto che alcuni hanno anche minacciato di cancellare i loro progetti di visitare Walt Disney World. Oggi i responsabili della società ammettono che il programma è stato messo in commercio pur sapendo che c'erano dei difetti, ma si pensava che avrebbero interessato solo una minuscola percentuale di computer. Inoltre, si è fatto in modo che *Lion King* girasse solo su computer con schede sonore dell'ultima generazione. Ma visto l'approssimarsi del Natale e la ri-uscita del film, Disney decise di far uscire ugualmente il CD-ROM.

Anche se difetti di questo tipo sono comuni nell'industria del software, l'approccio della Disney con *Lion King* la dice lunga sulla sua scarsa familiarità con questo settore. Le società specializzate in software per bambini fanno generalmente dei controlli severissimi per essere certi che non ci sia alcun problema, avendo imparato sulla propria pelle quanto possa essere tremenda la rabbia dei geni-



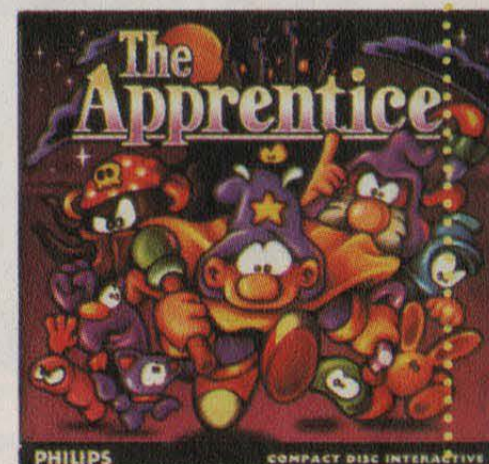
Kiss that Frog!

No, non vogliamo parlarvi ancora di Xplora, il CD multimediale di Peter Gabriel, bensì di una rana molto più simpatica e sbarazzina. Si tratta di *Superfrog*, il capolavoro del Team 17 che a suo tempo aveva rivoluzionato il mondo dei giochi a piattaforma per Amiga. Dopo innumerevoli ritardi, la versione PC è stata ora annunciata per il mese di marzo e includerà caratteristiche tecniche di tutto rispetto: scrolling ultrafluidi a 50 Hz, 24 livelli e supporto AdLib, SoundBlaster e Ultrasound. Speriamo di poter recensire il gioco sul prossimo numero, ulteriori ritardi permettendo...



Titoli per CD-I

I possessori di CD-I potranno trovare nei negozi diversi nuovi titoli entro la fine di febbraio: tra i giochi, segnaliamo *Dragon's Lair 2*, *Mutant Rampage* (un picchiaduro programmato appositamente per CD-I), *The Apprentice* (un gioco di riflessi medioevale) e *Lemmings*, mentre per i più piccoli troverete *Il Tesoro dell'Isola dei Giochi*, un gioco ad enigmi sviluppato insieme alla Clementoni. Per quanto riguarda gli educational, troverete *Nasce un Bambino*, tratto dall'omonimo libro di Lennart Nilsson sul concepimento, oltre a *Sciama con Tomba*, che trovate recensito.



tori. Questa brutta esperienza non ha comunque scoraggiato Disney Interactive. Per la fine del '95 la società pensa di avere 300 dipendenti, contro i 125 attuali. E anche se non ufficialmente si parla di creare una divisione di produzione del software interna all'organizzazione Disney.

Il tempo, conclude il *Wall Street Journal Europe*, dirà se la Disney ha imparato la lezione di *Lion King*.

Assedio a Fort Internet

Time, 30 gennaio



Dopo che Bill Gates ha annunciato che il prossimo obiettivo della Microsoft sarà Internet, nei consigli di amministrazione delle società informatiche e nelle BBS di tutto il mondo non si parla d'altro. L'assunto è che Gates potrebbe prendere il controllo dei nodi chiave di Internet e usarli come leva per estendere il dominio della Microsoft.

La strategia di Gates ha una sua logica. Prima della fine dell'anno, Microsoft offrirà accesso "punta e clicca" a Internet a chiunque comprerà Windows 95, la nuovissima versione del sistema operativo di cui sono state vendute 60 milioni di copie. Il veicolo di questa strategia è il primo servizio online della Microsoft, Microsoft Network (MSN). Il software d'accesso alla rete sarà incluso in ogni copia di Windows '95: se solo il 10% dei previsti 30 milioni di acquirenti di Windows '95 cliccheranno sul pulsante che li collega a MSN - e quindi a Internet - ciò significa 3 milioni di utenti nel primo anno, più di quanti America Online e Prodigy siano riusciti a mettere insieme in quasi un decennio.

Ma, si chiede il settimanale *Time*, potrà Gates controllare Internet? Non sarà facile. "Sarebbe più facile per Microsoft controllare il tempo", dice Brad Templeton, presidente di ClariNet, una società che offre servizi di rete. Internet non ha un sistema operativo centrale che Microsoft può brevettare e controllare. Ma, soprattutto, Internet è votata ai sistemi aperti, cioè non proprietari.

Anche se MSN diventa una delle più diffuse "rampe" d'accesso a Internet, non è automaticamente una garanzia di successo. C'è molta concorrenza nel mercato dell'accesso a Internet: oltre ai servizi online già esistenti si stanno affacciando all'orizzonte concorrenti più temibili della stessa Microsoft: le compagnie telefoniche.

Ma Internet potrebbe essere un boccone troppo grosso anche per Microsoft - secondo alcuni i servizi online potrebbero diventare il "Vietnam della Microsoft", mentre altri vedono la straordinaria crescita di Internet come un gesto di ribellione contro Microsoft. E a giudicare dal traffico nell'area *alt.fan.billgates* (tutt'altro che un fan club), l'ultima persona a cui gli utenti Internet vorrebbero cedere il controllo è il presidente della Microsoft. "La Rete ha una sua cultura", dice John Perry Barlow, co-fondatore della Electronic Frontier Foundation. "Chiunque vi acceda ne viene un po' influenzato. E quella cultura ha una forte reazione immunitaria a Bill Gates e alla Microsoft".



Variabili

- \$15 miliardi** Giro d'affari annuo complessivo del mercato mondiale dei videogiochi.
- 64%** Diminuzione percentuale nelle entrate nette consolidate della Sega nell'anno fiscale 1994.
- 2,5 miliardi** Numero di CD audio venduti dall'introduzione del primo lettore sul mercato.
- 25%** Diminuzione percentuale nelle vendite mondiali della Nintendo nel 1994.
- 41%** Diminuzione percentuale nelle entrate nette consolidate della Nintendo nell'anno fiscale 1994.
- 40%** Percentuale approssimativa delle famiglie americane che comprendono almeno un videogiocatore.
- 50%** Percentuale approssimativa delle famiglie giapponesi che comprendono almeno un videogiocatore.
- \$40** Ricavo netto della Nintendo per ogni gioco che viene venduto al pubblico al prezzo di \$115.
- 80%** Percentuale dei guadagni totali della Nintendo provenienti dalla vendita di software.
- 200.000** Giocatori che fanno uso del network di gioco interattivo della Nintendo in Giappone.
- 300** Giocatori che si sono abbonati al canale via cavo per videogiochi della Sega in Giappone.
- 3%** Percentuale (secondo Tom Kalinske, presidente della Sega of America) di utenti USA di TV via cavo che sarebbero disposti a pagare dai 12 ai 15 dollari al mese per abbonarsi al Sega Channel.
- 1/4** Frazione di utenti femminili fra quelli che fanno uso della rete via cavo per videogiochi Sega, secondo recenti indagini di mercato.
- 3 milioni** Numero approssimativo di PC multimediale con CD-ROM che verranno venduti quest'anno negli Stati Uniti.
- \$750.000 m.** Valore di mercato della Electronic Arts
- \$905** Prezzo di un Pentium 100 MHz
- \$587** Prezzo di un Pentium 90 MHz

Disastro!

Volete sapere tutto sui disastri naturali e artificiali? Beh, la Media Design Interactive, in collaborazione con la Reuters Television ha programmato *Disasters*, una completa "biblioteca di disastri", in grado di spiegarvi dalla A alla Z dei disastri del nostro tempo, da come nasce un vulcano ai devastanti effetti dell'inquinamento urbano. Ovviamente *Disasters* comprende una guida alla sopravvivenza, che vi permetterà di scoprire come cavarvela in ogni frangente. *Disasters* uscirà in aprile per MPC/Windows.

Mondi segreti

A pochi mesi dal lancio di *Magic Carpet*, il fantastico simulatore di tappeto volante, la Bullfrog ha già preparato un data disk, o meglio un data CD, in cui potrete trovare 25 nuovi mondi da conquistare. Le caratteristiche aggiuntive di questa espansione comprendono nuovi paesaggi (la Bullfrog promette scenari artici con tanto di neve e ghiacciai, con castelli e costruzioni adattati al clima), un'intelligenza artificiale più raffinata, più possibilità per il gioco in rete e un nuovo incantesimo, la meteora a ricerca calorica.

Hidden Worlds sarà disponibile a partire dal mese in corso e per poterlo utilizzare dovrete possedere il gioco originale.



Educational

Targati RCS

RCS ha in cantiere una vera valanga di nuovi prodotti multimediali divisi in tre grandi sottogruppi; il primo, quello che sicuramente racchiude più titoli in assoluto, è quello "medico": troverete CD come *Atlante di Anatomia Umana a Colori*, *Cuore Interattivo*, *Urologia* (disponibili sia per Mac che per MPC), *Intellipath* (un sistema computerizzato di diagnosi) *Lezioni di Istologia* (disponibili per Macintosh equipaggiati con lettore di videodischi), *Disturbi dell'Umore*, *Il declino Cognitivo nel Paziente Anziano*, *Il Corpo Umano* (per CD-I). La seconda categoria è quella "Family", che comprende educational come *Scienza dell'Alimentazione*, *I Primi Due Anni*, *La Salute e Lo Sport* (MPC, CD-I e Mac), *Baby* (per CD-I). Infine un'ultima gamma di prodotti "generici" comprende *Il linguaggio Gestuale* (solo per CD-I) e *Radio It* (un prodotto che presenta i risultati dei progetti finanziati nell'ambito della Industrial Technologies Research & Development della European Commission).





COMPUTER ONE®

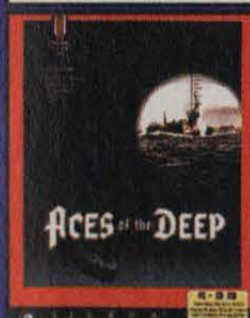
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

C D R O M

F A X
051-344.906

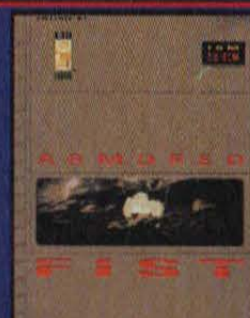
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



LIT. 86.000



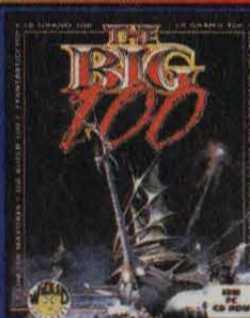
LIT. 86.000



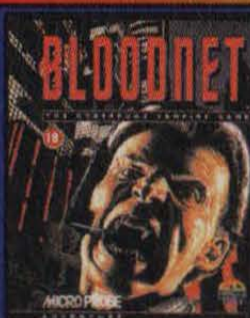
LIT. 79.000



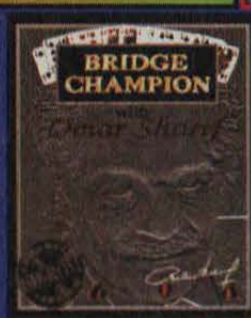
LIT. 59.000



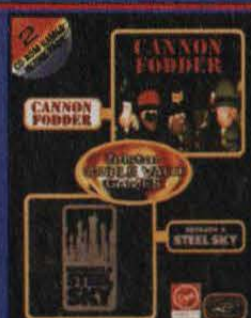
LIT. 39.000



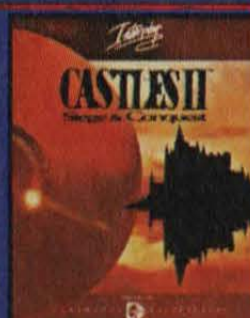
LIT. 74.000



LIT. 74.000



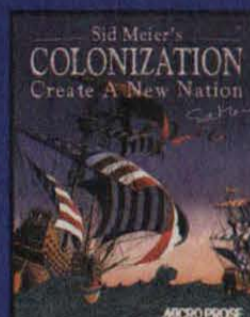
LIT. 94.000



LIT. 74.000



LIT. 89.000



LIT. 79.000



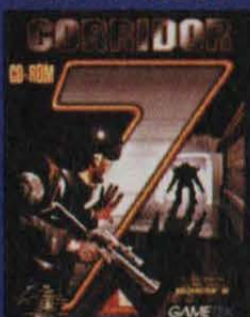
LIT. 79.000



LIT. 89.000



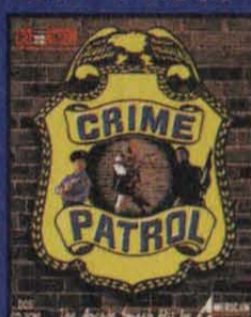
LIT. 69.000



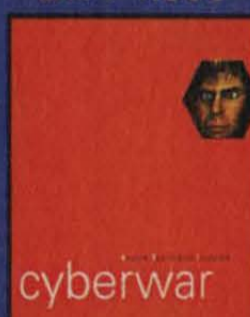
LIT. 63.000



LIT. 115.000



LIT. 89.000



LIT. 89.000



LIT. 94.000



LIT. 79.000



LIT. 87.000



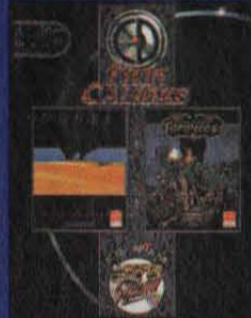
LIT. 33.000



LIT. 84.000



LIT. 89.000



LIT. 39.000



LIT. 89.000



LIT. 99.000



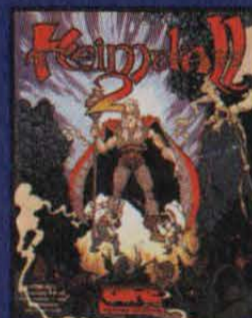
LIT. 119.000



LIT. 33.000



LIT. 86.000



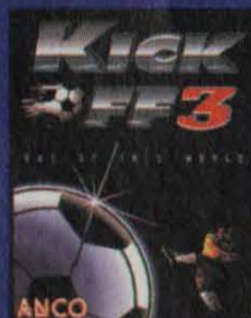
LIT. 74.000



LIT. 119.000



LIT. 119.000



LIT. 54.000



LIT. 89.000



LIT. 89.000



LIT. 92.000



LIT. 119.000



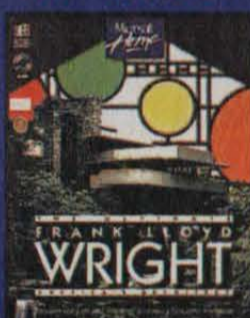
LIT. 119.000



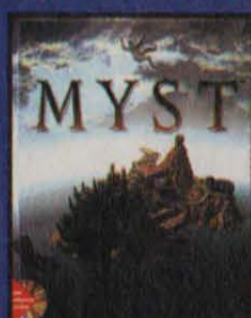
LIT. 74.000



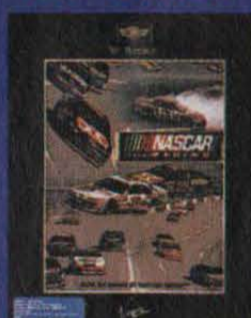
LIT. 99.000



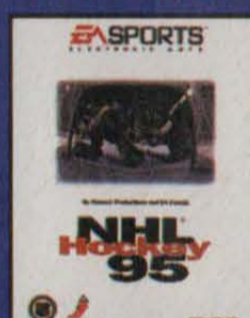
LIT. 115.000



LIT. 125.000



LIT. 95.000



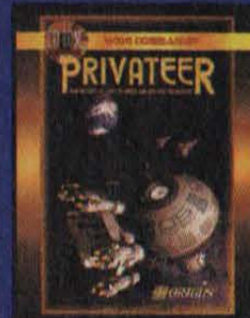
LIT. 99.000



LIT. 99.000



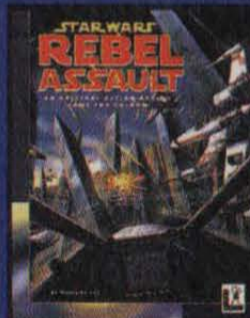
LIT. 109.000



LIT. 72.000



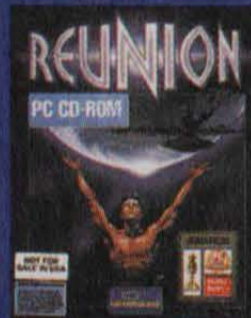
LIT. 89.000



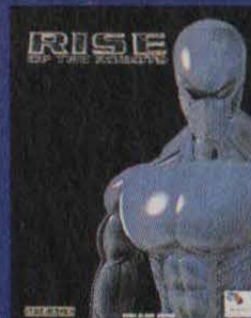
LIT. 109.000



LIT. 74.000



LIT. 82.000



LIT. 59.000



LIT. 82.000



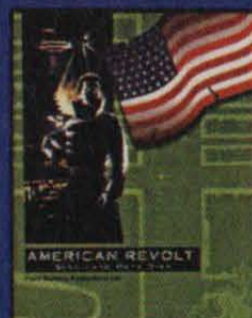
LIT. 82.000



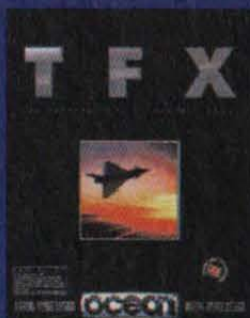
LIT. 99.000



LIT. 96.000



LIT. 92.000



LIT. 97.000



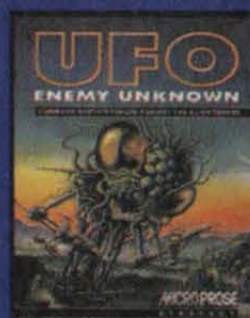
LIT. 99.000



LIT. 77.000



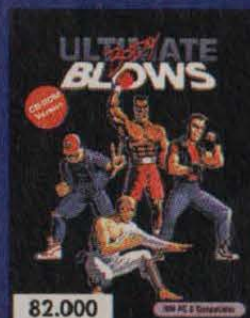
LIT. 85.000



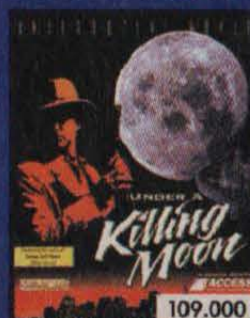
LIT. 82.000



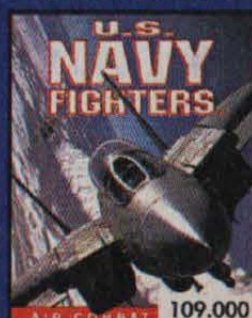
137.000



82.000



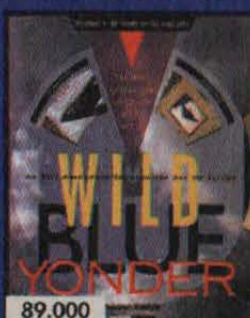
109.000



109.000



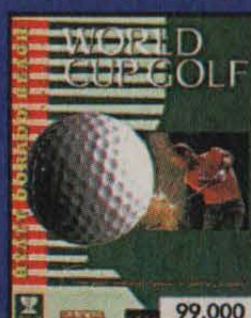
129.000



89.000



62.000




99.000



109.000

A futuristic space scene with a spaceship and red laser beams. The background is a dark, starry space. In the upper right, a large, dark spaceship with orange and blue highlights is visible. In the lower right, a smaller, more detailed spaceship is shown. Several bright red laser beams or energy pulses are directed towards the center of the frame. The overall atmosphere is one of high-tech, sci-fi action.

TERZZA *dimensione*



Silicon Graphics, Alias, Softimage, Wavefront. Cos'hanno a che spartire questi nomi con il mondo dei videogiochi? Molto più di quanto potreste immaginare, e il loro ruolo è destinato ad avere sempre più importanza.

Ormai non sono più solamente i simulatori a fare utilizzo di grafica poligonale, anche i picchiaduro dell'ultima generazione e persino alcuni giochi a piattaforme utilizzano tecniche tridimensionali. Il futuro del videogioco, ormai è chiaro, è a tre dimensioni, e Zeta è andato a scoprire tutti i segreti di questa nuova frontiera.

Terza dimensione



La rivoluzione è ormai avviata. C'è chi dice che se un gioco non viene gestito in 3D e in tempo reale è ormai superato.

Pur non propendendo per queste teorie radicali, è innegabile che il mondo del 3D sia in continua espansione per ciò che riguarda le applicazioni videoludiche.

L'universo dei giochi 3D sta notevolmente ingrandendosi, perciò, prima che il viaggio diventi troppo lungo e pericoloso, Zeta ha deciso di fare un sopralluogo in questa terra di frontiera che secondo molti sarà il nuovo traguardo per tutte le case di produzione di videogiochi.

Partiamo (senza voler offendere nessuno) proprio da zero, con una domanda che a prima vista può sembrare banale, ma che, come vedremo, non lo è affatto!

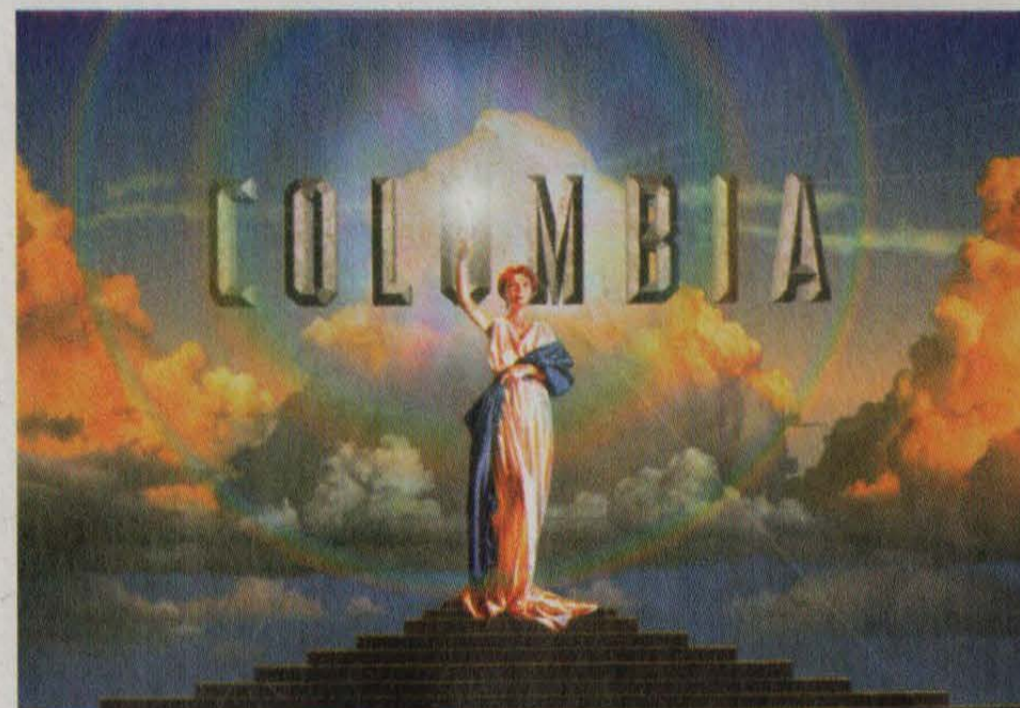
Che differenza c'è tra un gioco 2D, un finto 3d (che spiegheremo più avanti prendendo come esempio *Doom*) e uno veramente 3D? In un gioco 2D, il protagonista è comunque limitato nei suoi movimenti, nel senso che non può vedere parti di un gioco che, secondo la comune logica, dovrebbero esserci, ma non sono visibili in quanto non ne sono state disegnate le schermate (un classico esempio è fornito dal volersi guardare alle spalle in un'avventura in stile Sierra). In un gioco 2D, inoltre, il numero di interazioni è limitato alle zone o agli **sprite** prestabiliti e ugualmente non si vedrà mai un medesimo

SPRITE

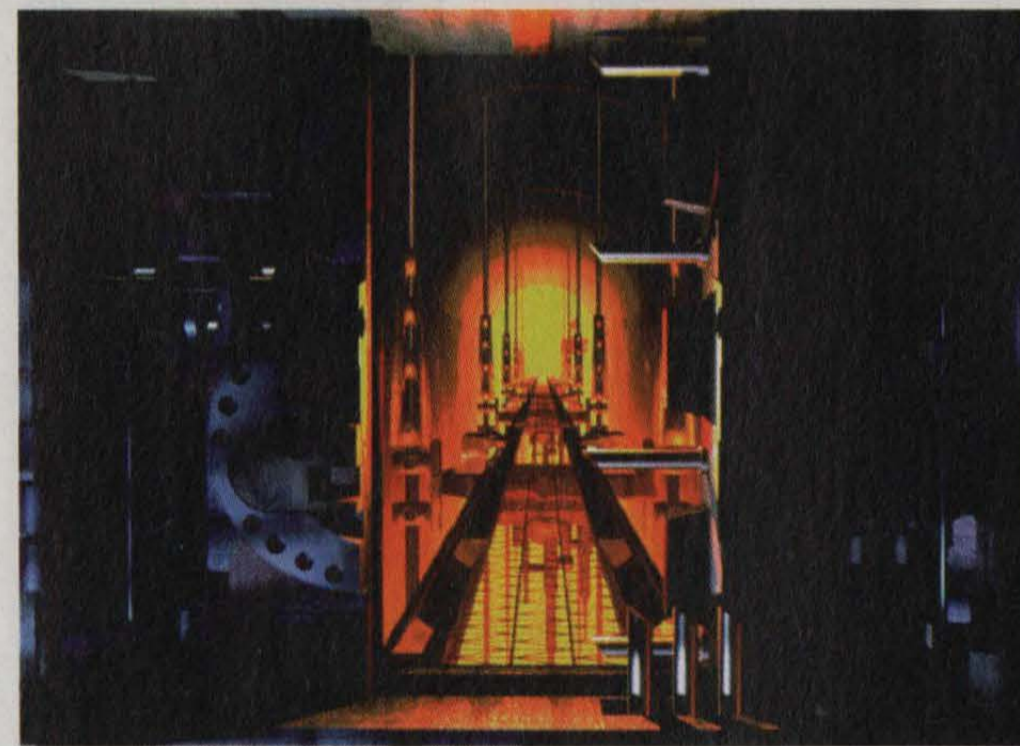
un elemento 2D animato di un gioco il cui movimento (per esempio il camminare) è dovuto tanto al suo spostamento quanto al veloce alternarsi sullo schermo di diverse immagini che ne riproducono le diverse posizioni durante la camminata. Per ogni sprite dunque vengono create tante immagini quante sono le posizioni che si vuole che un personaggio assuma.



"Quantum" della "Hyperbole Studios" è un videogioco interattivo di ambientazione futuristica interamente realizzato con il pacchetto della "Softimage".



Questo famoso logo è stato ridisegnato dallo studio Kleiser-Walczak, lo stesso che ha curato gli effetti speciali di *Stargate*.



Questa immagine è stata creata con il sistema Wavefront dai geni della Medialab di Parigi ora specializzati nell'animazione di "marionette" virtuali.

Piccolo glossario per comprendere meglio il mondo 3D.

Algoritmo - funzione matematica che permette di ottenere risultati specifici.

Antialiasing - se su un monitor tracciamo una linea orizzontale o verticale, essa apparirà esattamente come quella tracciata su un foglio di carta. Se invece la linea

tracciata sarà obliqua, apparirà scattolata e minore sarà la risoluzione a cui lavoriamo maggiore sarà questo effetto, che è legato essenzialmente al fatto che il video è composto da una matrice di pixel. Una linea obliqua, infatti, non copre per intero tutti i pixel che tocca,

ma alcuni li copre in percentuale maggiore ed altri in percentuale minore. A questo punto due sono le soluzioni, una è quella di decidere che verranno accesi, per esempio, soltanto i pixel coperti per più del 50% dalla linea e l'altra è quella di adottare l'anti-aliasing.

L'antialiasing è un algoritmo che assegna diversi gradi di intensità ai pixel che compongono la linea in base alla percentuale con la quale sono da essa coperti, quelli coperti per più del 50% avranno in proporzione una tinta più somigliante a quella della linea,

mentre la tinta degli altri sarà più simile a quella dello sfondo.

Bump Mapping - è un modo particolare di utilizzare il texture mapping. Con questa tecnica si ha lo scopo di aggiungere tridimensionalità a una superficie che come modello è piatta ma

che, sfruttando i valori chiaroscurali della bump-map, nel rendering apparirà tutt'altro che omogenea; infatti le zone più chiare della bump-map appariranno in rilievo. Questa tecnica è molto utilizzata per economizzare sui poligoni; in *Doom*, per esempio, è sfrutta-

Sistemi di sviluppo

Vi siete mai chiesti con quale software le case produttrici di videogiochi sviluppino i loro titoli?

Sicuramente buona parte degli "attrezzi da lavoro" è stata prodotta da loro stessi ma, soprattutto per sviluppare grafica 3D, si va sempre più affermando l'utilizzo di prodotti normalmente reperibili sul mercato.

Zeta ha fatto un giro delle società che producono questi software per soddisfare le vostre curiosità e la nostra ricerca ci ha portati da:

Alias

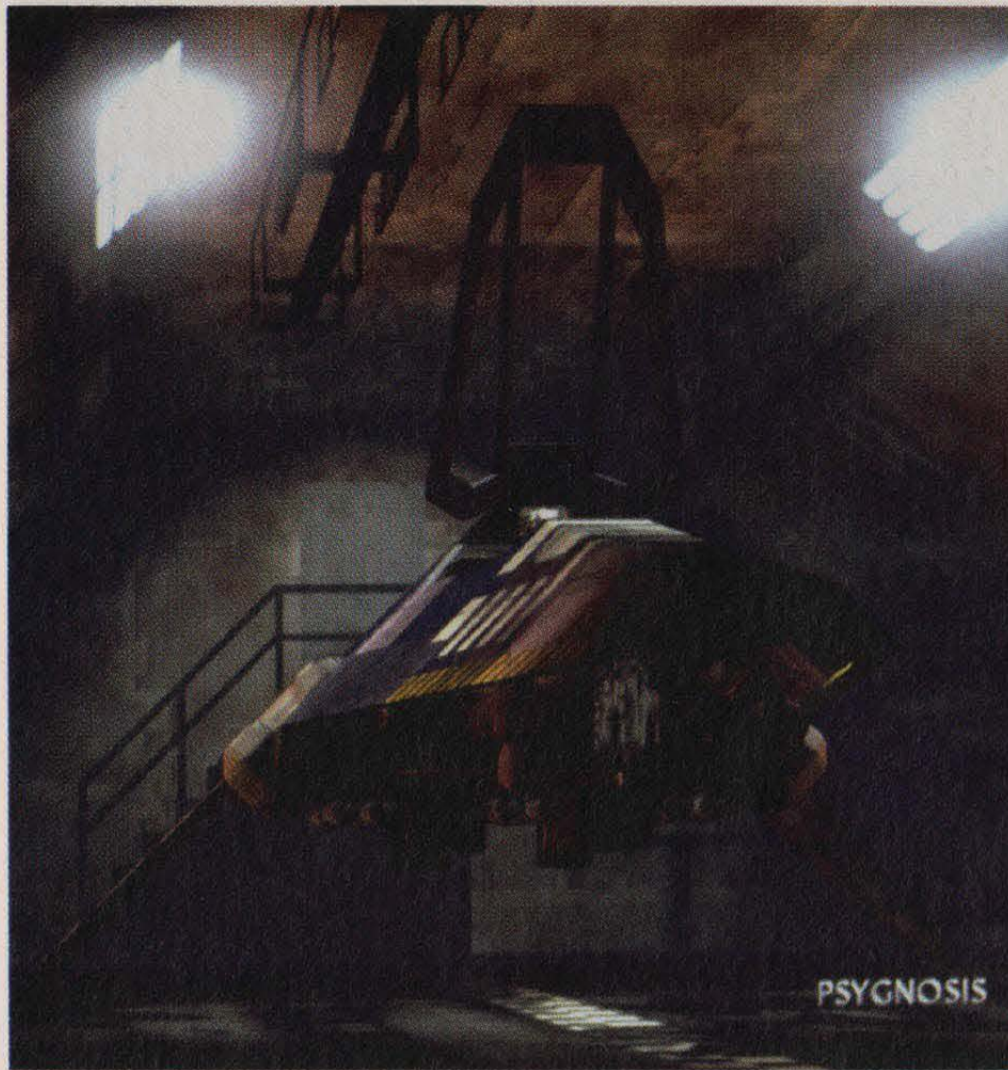
Alias è una società Canadese che ha uffici in tutto il mondo (Italia compresa) e che produce sistemi software per la produzione video, il design, il graphic design e anche per sviluppare videogiochi tutto su stazioni **Silicon Graphic**. Il suo prodotto si chiama "Powerplay" ed è utilizzato da case di tutto rispetto quali Nintendo, Spectrum Holobyte, Virgin, Lucas Arts, Dynamix, Sony/Pygnosis, Ocean, Sierra-on-Line e Bethesda Soft solo per citare le più famose.

"Powerplay" trae le sue origini da tutto il restante software della Alias, del quale si può dire erediti "pregi e difetti" e a questo nocciolo duro sono state aggiunte altre funzioni appositamente disegnate per l'applicazione in campo ludico. La parte che viene dalla tradizione è sostanzialmente quella di modellazione, basata sulle Nurbs e che per la sua versatilità fa di Alias forse il miglior programma nel suo campo (utilizzato da tutti i più grandi centri di design) e la parte di rendering, con diversi livelli di shading fino al raytracing. A questi

moduli se ne possono aggiungere altri per avere effetti speciali come fumo, nebbia o fuoco basati su sistemi partecellari (Digital optiF/X) oppure per utilizzare sistemi di motion capture (Motion Sampler).

Per quanto riguarda le parti create appositamente per la produzione di videogiochi, ve ne sono alcune che permettono il Composite Rendering, ovvero di generare automaticamente l'antialiasing sui contorni degli sprite mentre si muovono su uno sfondo, un'altra funzione permette di convertire modelli generati con Nurbs in modelli a poligoni, per essere utilizzati in giochi 3D da console che lavorano in tempo reale (minore complessità dei modelli); ancora ci sono strumenti per ottimizzare il numero di poligoni dei modelli in modo da calibrare le scene 3D per le possibilità della macchina, così pure per tarare il numero massimo di colori e ottimizzarli con algoritmi di dithering. Vi sono infine funzioni di sincronizzazione tra suono e sequenze animate, altre per generare rendering con oggetti contornati da linee nere in stile cartoon e infine filtri che permettono di utilizzare file di formato **DXF**, **TIFF** e quick time per un perfetto colloquio tra le work station Silicon Graphics, sulle quali girano i software Alias, e il mondo Pc o Mac. Le software house che attualmente stanno sviluppando grossi titoli con questo sistema sono:

Nintendo - in associazione con Rare Ltd. ha terminato da poco il suo primo prodotto per Super NES realizzato completamente sulla base di modelli 3D ovvero *Donkey Kong Country* e ha annun-



Per realizzare i contributi 3D di Wipeout, la "Pygnosis" ha utilizzato "Pro Play" della "Softimage" ottenendo risultati veramente "fantascientifici".



Questa immagine realizzata con Wavefront dimostra le capacità del software di simulare ambienti naturali anche molto complessi come questo in cui ci sono circa 1.600.000 poligoni.

SILICON GRAPHICS

Per chi fosse particolarmente interessato, forniamo qualche ulteriore informazione sulle workstation della Silicon Graphics. Tuttora sono in vendita per un uso diciamo "comune" due gamme, l'Indy che parte approssimativamente dai 14 milioni di Lire per arrivare approssimativamente sui 40, mentre l'Indigo2 parte dai 50 per arrivare ai 130. Non consideriamo per ovvi motivi le gamme superiori come l'Onyx o il Challenge.

ta per dare un'idea di rugosità alle pareti.

Cinematica inversa - è una tecnica per gestire i collegamenti gerarchici tra gli elementi di un modello (per es. tra la mano ed il braccio) tramite la quale la gerarchia è valida sia a salire che a scendere. Per essere più chiari: in un sistema gerarchico normale, si definisce "padre" il braccio e

"figlia" la mano per cui muovendo il braccio si muove anche la mano ma non viceversa. In un sistema basato sulla cinematica inversa, invece, il braccio segue la mano come un'ombra, risolvendo così un sacco di problemi agli animatori.

Collision detection - è la capacità di un software di rilevare lo scontro di due oggetti

e di agire di conseguenza tramite formule fisiche precedentemente specificate, per esempio facendone esplodere uno o rimbalzare un altro. Succede alle volte, soprattutto in applicazioni di realtà virtuale, ma anche in simulatori di volo, di passare attraverso i muri proprio perché sono presenti bug nelle routine collision detection.

Depth cue - la profondità di un'immagine può essere comunicata dalle sue intensità parziali. Per esempio se vogliamo che un oggetto sembri molto distante abbasseremo l'intensità del suo colore, basandoci appunto sul fatto che gli oggetti distanti appaiono meno luminosi. Uno dei primi esempi di Depth Cue nei videogiochi è in Tank della Atari.

Dithering - è un sistema per generare sfumature di colore tramite retinature, necessario in ambiti in cui il numero di colori è limitato, ma si desidera un aspetto fotorealistico.

Fractal mapping - questa tecnica è utilizzata soprattutto per generare paesaggi con una definizione variabile a seconda delle necessità. Il prin-

cipio su cui si basa è abbastanza semplice: prendiamo una superficie triangolare ed alziamone il punto centrale: otterremo così una piramide; ogni faccia della piramide è a sua volta una superficie triangolare sulla quale possiamo ricominciare a lavorare per generare un'altra piramide; di questo passo si può procedere all'infinito fino al

DXF

Standard di codifica per modelli 3d introdotto dalla Autodesk.

TIFF

Sta per Tagged Interchange Format File ed è uno standard per la codifica di immagini bitmap molto diffuso soprattutto nel campo del Desk-top publishing.

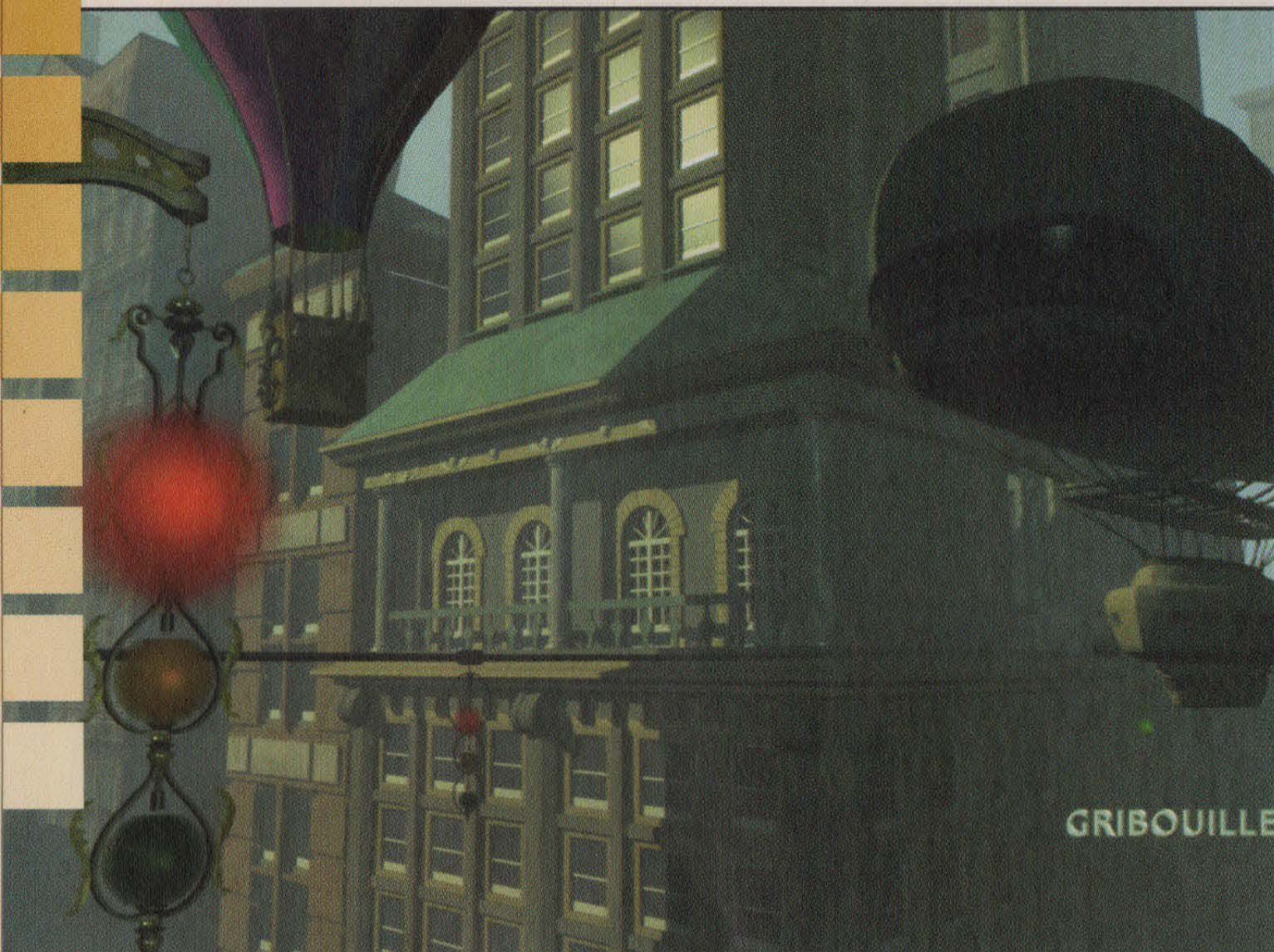


Immagine realizzata dalla Trimaran con il sistema Wavefront.

In alto, "20.000 mila leghe sotto i mari" della Gribouille è il primo lungometraggio interamente realizzato con set e attori virtuali, questi ultimi animati tramite tecniche di motion capture. Softimage è il cuore pulsante dietro a questo megaprogetto.



livello di definizione richiesto. Questo è il principio su cui si basano giochi come il recente Magic Carpet della Bullfrog.

Frame rate - è la capacità di un prodotto hardware o software di generare frame (immagini) al secondo. Nel cinema i Frame Per Secondo sono 24, in Tv 25, nei cartoni animati tra i 18 e i 24 e il minimo

per avere la sensazione di movimento e non di un insieme di scatti è 12.

Imitazione di una fonte di luce - disegnando un gioco se sappiamo che rispetto agli oggetti l'angolo di illuminazione resterà costante possiamo già colorare gli oggetti stessi di conseguenza, evitando quindi di dover aggiungere al gioco

algoritmi per il calcolo della luce. Per esempio, se la luce verrà sempre dall'alto dovremo colorare le facce superiori più chiare e quelle inferiori più scure rispetto alle altre. Tutti i primi giochi 3D, come Virus o Sentinel, utilizzavano questa tecnica.

Metaball - è un sistema di modellazione che sfrutta delle pseudo sfere (metaball) cui

ciato la prossima pubblicazione di un altro titolo 3D nonché un patto di ferro con la Alias che, assieme alla Silicon Graphics, sarà fornitrice della tecnologia di base per affermare la nuova console Nintendo Project Reality a 64-bit.

Virgin - sta commercializzando *Demolition Man* un gioco ispirato al film di Stallone, che si avvale di un numero incredibile di effetti speciali grazie all'uso dei sistemi Alias.

Spectrum Holobyte - è in procinto di terminare, sempre utilizzando Alias, l'ultima saga di *Star Trek The Next Generation - A Final Unity*. L'utilizzo di Alias ha portato alla realizzazione di interni fotorealistici per le astronavi e agli effetti scia lasciati dai propulsori spaziali.

Crystal Dynamics - distribuisce *Star Control II* per 3DO, in cui Alias è stato utilizzato per modellare 25 tipi di astronavi e realizzare con esse più di 30 minuti di animazione.

Autodesk

Autodesk è una società californiana nata con il famosissimo *Autocad* per poi andare a coprire anche ambiti quali il rendering e l'animazione con il suo arcinoto *3D Studio* che, di versione in versione, continua a progredire verso livelli veramente incredibili.

Tecnicamente parlando *3D Studio* non sarebbe nato proprio per creare video giochi, ma la sua enorme versatilità ha fatto sì che molte software house lo scegliessero come strumento di lavoro e tra queste citiamo Argonaut, Mirage, Trilobyte, Bullfrog e Cryo.

3D Studio è un programma che si può utilizzare su un comune PC (386 o

486), meglio se equipaggiato con decine di MB di memoria, e che considerando il rapporto costo/prestazioni è in grado di fare concorrenza a prodotti (tra i quali parliamo qui) che si rivolgono a tutt'altro target. Dal punto di vista tecnico è un modellatore per poligoni che utilizza rendering di tipo flat, Gouraud, phong e metal (una derivazione del phong) con inoltre uno pseudo raytracing che, se ben utilizzato, può dare risultati più che decenti.

L'animazione è di tipo gerarchico e dall'ultima versione è stato implementato anche un modulo per la cinematica inversa. I modelli di *3D Studio* sono facilmente esportabili in formato DXF e le immagini da esso generate possono essere salvate in tutti gli standard più diffusi sul mercato.

Softimage

Softimage è una società di Montreal con filiali in tutto il mondo che produce un ambiente software chiamato *Digital Studio* per la produzione e la post-produzione digitale, che comprende applicazioni per il montaggio di filmati con tecniche digitali, per il paint, gli effetti speciali, l'animazione 2D e 3D e il trattamento e mixaggio digitale del suono.

Digital Studio utilizza workstation Silicon Graphics ed è fortemente indirizzato verso il mondo della produzione video. Già da questa breve descrizione, si nota che i requisiti per produrre video-game in questo sistema sono già presenti, per cui è stata estrapolata da *Digital Studio* una serie di applicazioni fondamentali per questo scopo cui sono stati aggiunti dei moduli ancor più specifici. Il

sono associati dei "campi di forza", ampiamente controllabili, che attirano le altre metaball quando arrivano a portata. Nel momento in cui due metaball si toccano si fondono, generando delle forme di sembianza organica, tramite le quali è molto facile simulare parti anatomiche con un utilizzo modesto di elementi. Su un sistema molto simile si

basa il nuovo gioco di Andrew Spencer, *Ecstatica*.

Motion Blur - è quella specie di sfuocatura generata in fotografia da oggetti "catturati" mentre erano in movimento; un estremo di questo fenomeno sono quelle "esposizione" molto prolungate con soggetto scenari cittadini notturni in cui si vedono delle scie di luce lunghissime

lasciate dai fari delle auto. Questo effetto è molto usato in computergrafica per aumentare la dinamicità degli oggetti.

Motion Capture - è una tecnica che sfrutta dei sensori applicati a una persona per rilevarne i movimenti e trasferirli ad un modello virtuale presente nel computer. Con questo sistema è molto facile animare

luogo da una prospettiva diversa da quella predefinita.

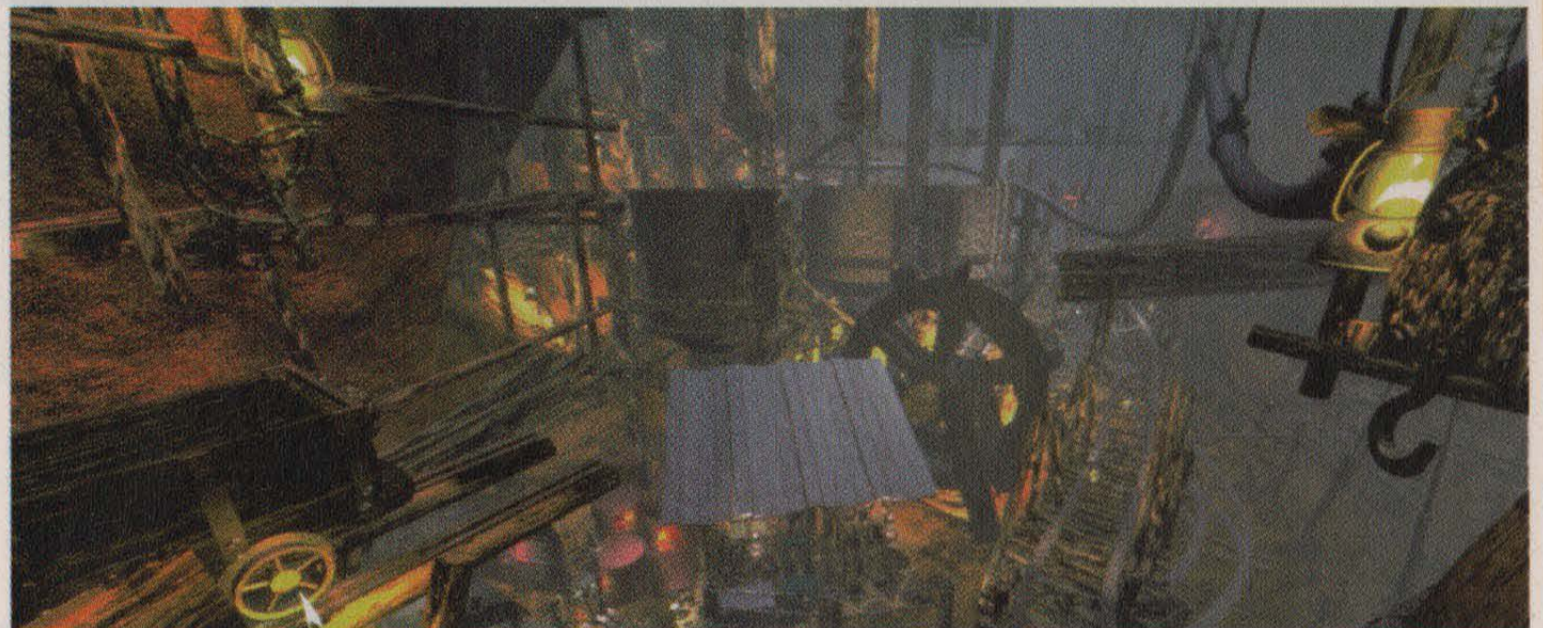
Nel gioco di tipo 3D vero, invece, tutte queste limitazioni non esistono perché nel programma è stato definito un mondo virtuale regolato da coordinate x, y ed anche z , perciò è possibile: muoversi nello spazio a piacimento senza limitazioni di sorta (a parte le pareti virtuali), scegliere i punti di vista e, infine, interagire con tutti gli oggetti cui i programmatori abbiano voluto associare una funzione all'interno della simulazione.

Tutto in un mondo virtuale nasce dai punti, dalle coordinate (x, y, z) ad essi associate e dalle relazioni esistenti tra essi. Ogni oggetto 3D è definito da punti che a gruppi di 3 definiscono delle facce triangolari (ci sono anche sistemi che definiscono facce quadrate o a più lati), tramite le quali è possibile ottenere qualsiasi forma aperta, chiusa, semplice o complessa. In un gioco che, per esempio, utilizzi il Gouraud shading (come spiegato nel glossario) il rendering viene influenzato dal numero di facce e dai punti luce, per cui maggiore è il numero di facce maggiore è la quantità di calcolo richiesta al processore. Di conseguenza, per avere un frame rate minimo di 12 Fps è necessario bilanciare in maniera opportuna tutta una serie di parametri e processi per fare in modo che il prodotto finale abbia un rapporto velocità/qualità di immagine accettabile.

Ecco elencata qui di seguito una parte sostanziosa degli elementi che ogni programmatore deve valutare e bilanciare in fase di progettazione di un videogioco tridimensionale.

Il clipping, ovvero evitare di far renderizzare al computer tutte le facce che stanno nella porzione di mondo non inquadrata nello schermo; sarebbe inutile, infatti, calcolare elementi che nessuno potrebbe vedere. Per ottenere questa economia di poligoni sono stati studiati degli appositi algoritmi atti a calcolare, prima del rendering, le parti che saranno inquadrare e quelle che resteranno invece fuori dal campo visivo. Il problema maggiore incontrato nello sviluppo di questo algoritmo è stato il caso in cui si entri per errore in un oggetto. Vi sarà sicuramente capitato di vedere, soprattutto in giochi tipo i simulatori di volo, che in questa particolare evenienza i programmi non riescono più a distinguere quali facce debbano visualizzare e quali no, perciò accade che alcuni poligoni comincino a lampeggiare finché non si determini una situazione facilmente identificabile (per esempio uscendo dall'oggetto che si sta attraversando).

Un altro sistema per ridurre il numero di poligoni da



Queste immagini sono tratte da "ride", ovvero quei filmati che vengono proiettati in sale cinematografiche con poltrone appositamente predisposte per muoversi coerentemente con il filmato stesso. La prima è tratta da "Cosmic Pinball" della Trix, la seconda invece è tratta da "Devil's Mine" della Little Big One. Il sistema utilizzato in entrambi i filmati è Wavefront.



In questo filmato intitolato "Racoon" un modello sperimentale della Renault è stato inserito in un ambiente reale con tecniche di "compositing" fornite dal sistema Wavefront.

attori virtuali in maniera realistica. La Acclaim è una delle case che ha sviluppato uno dei sistemi più avanzati di motion capture.

Nurbs - sta per Non Uniform Rational B-Splines ed è il principio su cui si basa la modellazione per superfici. Le nurbs sono in pratica superfici gestite come curve di **Beziér**, nel senso

che ad ogni nodo creato dalle linee che compongono la superficie sono abbinati dei punti di controllo, tramite i quali è possibile alterare interamente la superficie stessa dando origine a forme estremamente naturali.

Ombre L'introduzione delle ombre è un fattore che aggiunge un notevole realismo alla scena e aiuta a rico-

noscere i livelli di profondità.

Pixel - L'unità minima della matrice dello schermo. Unità minima indirizzabile a schermo. La risoluzione a video viene espressa in pixel (ad esempio 640x480).

Percezione dell'atmosfera - è un'altra tecnica per aggiungere profondità all'immagine. Osservando un

panorama di giorno ci accorgeremo che gli oggetti più distanti appaiono più sbiaditi, fenomeno questo che si può riscontrare ora anche in diversi giochi, soprattutto nei simulatori di volo.

Rendering - Si intende per rendering il passaggio da una situazione di visualizzazione di tipo progettuale a una di tipo finale. Per esempio il

passaggio da un wireframe a un phong. Il primo si utilizza per costruire i modelli perché, essendo più "leggero" è più facile da gestire in una situazione in cui i cambiamenti sono continui, mentre il secondo è definitivo, il prodotto per cui si lavora.

Shading - Lo shading è la tecnica, il modo di visualizzare il

modello 3D tramite la colorazione delle facce o superfici che lo compongono. Ognuno dei metodi di shading si basa su particolari algoritmi matematici, che in genere portano il nome dei loro inventori. Quelli elencati qui di seguito sono soltanto i più diffusi tra quelli esistenti:

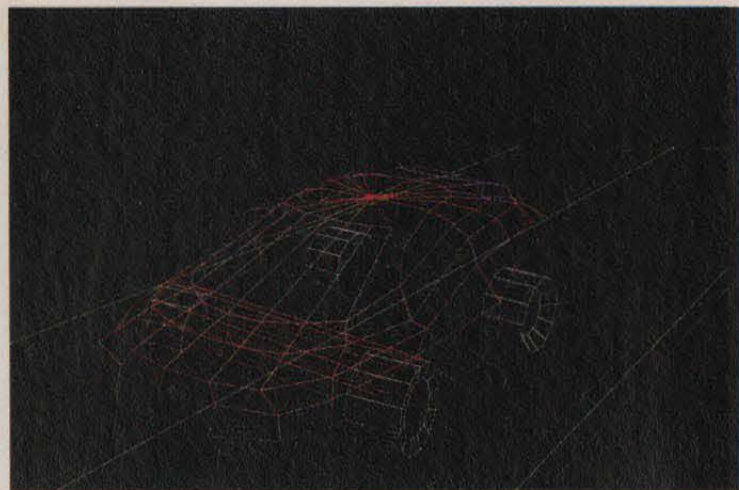
Wire-frame - non è propriamente una tec-

(x, y, z)

Potete immaginare le tre coordinate spaziali come x =avanti, y =sopra e z =destra. Un punto nello spazio si può quindi definire avanti a noi di 2 unità, sopra di 5 ed a destra di 8 che equivale a dire punto (2,5,8).

BEZIÉR

P. Bèzier è stato il primo ad usare la modellazione di superfici al computer nella progettazione automobilistica; il suo sistema, noto come Unisurf, usato dai progettisti a partire dal 1972, è stato inizialmente utilizzato dalla Renault per visualizzare e definire le carrozzerie di diversi modelli di auto.



Ecco in sequenza i principali tipi di visualizzazione. In alto a sinistra abbiamo il wireframe (notare l'effetto di depth cue) che ricorda molto i primi giochi per C64 come *Elite* e che era l'unico 3D possibile su processori come il 6502 o l'8086. In alto a destra il flat, che è il classico 3D che ha preso piede alla fine degli anni Ottanta perché era il massimo che processori come l'80386 o i primi 80486 potevano permettere (memorabile resta *Stunt Car Racer*). Qui sopra il Gouraud ovvero il tipo di shading che tuttora detta legge e che permette l'uso di texture mapping ed una maggiore qualità nel "nascondere" i poligoni. A fianco il phong che sarà il prossimo traguardo per il real time su pc e che permette l'uso di bump map, ombre realistiche, riflessi che si possono in parte trovare anche in questa immagine esempio... Realizzate da me!

GOURAUD HENRI

Gouraud Henri, matematico francese che ha messo a punto nel 1970 l'algoritmo per generare l'omonimo tipo di shading, è uno dei padri della computergrafica: infatti, già negli anni '60 parlava di modellazione 3D per la progettazione e di simulazione in real-time.

nica di shading bensì soltanto di visualizzazione in quanto le facce non vengono "riempite" ma sono visibili soltanto le linee ed i vertici che sottendono le facce del modello.

Flat - ogni faccia viene colorata omogeneamente ma con intensità diversa a seconda dell'angolo di impatto della luce e delle proprietà di

superficie della faccia. Viene utilizzata in preview per avere un'idea degli ingombri degli oggetti.

Gouraud - genera sulle facce dei modelli dei gradienti di colore in base ai valori di illuminazione e le proprietà dell'oggetto, acquisiti dai vertici che sottendono le facce stesse. In pratica tutte le colorazioni delle facce vengono

interpolate partendo dai valori dei vertici. Tramite questa tecnica di shading si possono ottenere degli effetti di smussatura delle facce. In questo tipo di shading così come nel precedente non si possono avere effetti ombra o riflessi.

Phong - vengono calcolate per ogni pixel le proprietà e la posizione rispetto alla luce per effetti assai più

nuovo pacchetto si chiama *ProPlay* e si compone di *Creative Environment*, ovvero la parte di modellazione (poligonale) che può gestire Nurbs, animazione tramite la cinematica inversa, generazione di materiali e di altri componenti allo scopo specifico di creare videogiochi. Tra questi vi sono dei tools per diminuire il numero di colori e poligoni per "tagliare" i modelli nel formato ottimale rispetto al sistema su cui dovranno andare, un sistema di gestione di sistemi particellari per effetti come fuochi d'artificio, onde, ecc., un utilissimo programma per utilizzare in *ProPlay* i modelli di 3D studio in formato ".3ds" (quindi senza perdere materiali e mappature a causa del passaggio in DXF), e il sistema "Channels". Quest'ultimo è la parte software del processo di motion capture che genera, in base ai dati rilevati dai sensori, delle curve di movimento che possono essere editate e corrette per un risultato veramente realistico. Channels è in

grado di interfacciarsi con un gran numero di sistemi di rilevamento di movimento (Acclaim, Flock of Birds, Waldo, ecc.) ma anche di poter pilotare pupazzi con i dati di movimento precedentemente acquisiti come è successo con le maschere delle *Ninja Turtles* nei film a loro dedicati.

Non manca il pezzo forte della Softimage, ovvero la cinematica inversa che permette il controllo (tramite delle specie di scheletri) di movimenti anche molto complessi, come quelli di persone o animali, nonché la deformazione della "pelle" in base al movimento dello scheletro. Nella versione Plus del *Pro Play* si trovano tool di sviluppo e un sistema di gestione del rendering in parallelo su una rete. Incluso in entrambi i pacchetti si trova *EDDIE*, un programma di image compositing che genera effetti speciali come effetti di deformazione, morphing, warping e altri. La vera potenza di questo programma è comunque la sua capacità di gestire treni di filtri che agiscono con grande rapidità in cascata su una o più immagini.

Softimage, per finire, mette a disposizione di tutti i suoi clienti il *Quick Action Team*, ovvero un gruppo di sviluppatori software con sede in Canada, in grado di creare effetti ad hoc per soddisfare anche le richieste più particolari e fantasiose.

Le software house che oggi lavorano con *ProPlay* sono:

Sega, Acclaim, Electronic Arts, Psygnosis, Us Gold. In particolare, Sega ha sviluppato il nuovo *Virtua Fighter2* con *Pro Play* proprio per la facilità di gestire i movimenti umani (acquisiti con Channels) con i moduli di animazione di Softimage.

Sempre Sega sta svilup-

Raytracing - a ogni superficie dell'oggetto viene assegnato, oltre al materiale, anche la sua capacità di riflettere la luce. Quando l'immagine viene "renderizzata" il software traccia il percorso dei raggi di luce all'indietro, parte cioè dai pixel che vengono visualizzati a monitor e torna alla fonte di luce che li genera prendendo in considerazione tutte le super-

fici che vengono toccate. Il valore del pixel di partenza (quello a video) sarà legato alle proprietà intrinseche del raggio di luce cui è correlato e a quelle dei materiali che il raggio stesso ha incontrato lungo il suo percorso all'indietro. La potenza necessaria per avere un gioco in 3D che utilizzi questa tecnica è ancora impensabile, ma alcuni program-

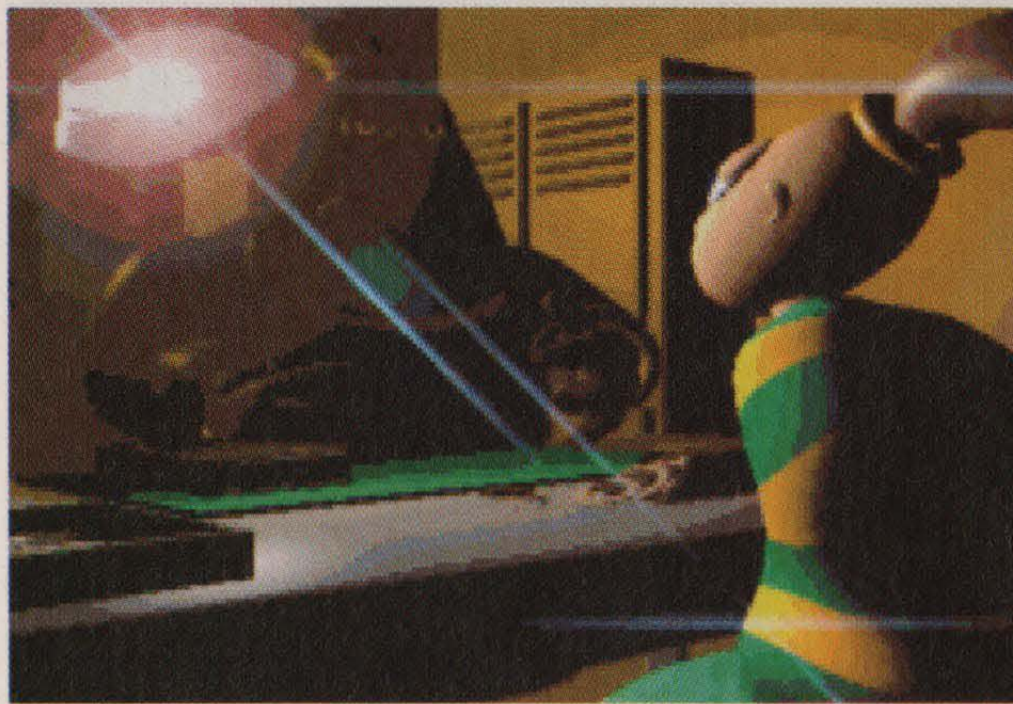
visualizzare, è quello del sorting delle facce, ovvero la distinzione tra le facce anteriori e quelle posteriori in modo da evitare di disegnare queste ultime, in quanto coperte da quelle più vicine.

Le modalità per eseguire il sorting sono diverse: quello di cui si sente più comunemente parlare nell'ambito dei videogiochi è detto Z-buffering, vengono cioè registrati in un buffer (zona di memoria) tutti i valori Z delle facce, dopodiché i poligoni vengono convertiti in 2D e i valori X e Y di ogni pixel vengono controllati per verificare se altre facce occupino la medesima zona di schermo, in questo caso viene renderizzato soltanto il poligono con il valore Z minore.

Un'altra causa dell'abbassamento del frame rate di cui tenere conto è il texture mapping. Il vero texture mapping richiede che quando un poligono si muova ogni singolo pixel della texture che vi è applicata "si sposti" singolarmente in maniera coerente con il poligono, richiedendo perciò una quantità di calcoli inverosimile. Ecco alcuni dei sistemi più diffusi per ovviare a questo problema.

In primo luogo, prendiamo come esempio *Wolfenstein* che ha una quantità sterminata di texture in movimento. In *Wolfenstein* le mappature sono utilizzate come se fossero superfici 3D perché sembrano allungarsi nello spazio, ma in verità esse sono soltanto scalate e deformate per dare questa impressione prospettica. In *Doom*, invece, che possiamo considerare il finto 3D per eccellenza, il gioco delle texture è molto più sofisticato. *Doom* è essenzialmente bidimensionale: infatti nelle mappe non capita mai che due stanze siano sovrapposte richiedendo l'introduzione di coordinate di tipo Y, dunque in *Doom* vi sono soltanto delle routine molto veloci che deformano in base alla mappa le texture delle pareti sull'asse Y, con un valore che viene volta per volta rilevato da una matrice o dalla mappa stessa in modo da definire l'altezza dei muri.

Da questa spiegazione risulta che in verità le coordinate presenti sono sempre tre, ma la differenza sta nel fatto che la routine che



Tre immagini di *Little Big Adventure*. Potete notare come il personaggio principale sia renderizzato in tempo reale sfruttando le tecniche di Gouraud shading.



Ecco uno dei migliori risultati finora ottenuti utilizzando 3D studio della Autodesk. Le immagini in questione sono tratte dal gioco *Rise of the Robots* realizzato dalla Mirage. Osservandole con attenzione si può apprezzare il fine lavoro di modellazione del robot principale e la sapiente disposizione delle luci che riesce in qualche maniera ad ovviare i limiti fisici di un rendering non raytracing.

PIXAR

La Pixar è una società nata nel 1979 come computer-graphic division all'interno della Lucasfilm per volontà di G. Lucas che aveva intuito l'enorme potenzialità del computer per gli effetti speciali. I fondatori furono Ed Catmull ed Alvy Ray Smith, con la collaborazione di altri grandi nomi tra cui J. Lasseter. La Pixar dal 1984 cominciò la produzione di cortometraggi in computer animation per diffondere il proprio software di rendering noto come *Renderman* ed il proprio nome nel mercato dello spettacolo come casa di produzione. Nel 1989 grazie al cortometraggio *Tin Toy* la Pixar vinse il premio Oscar, segnando una data storica per la computergrafica.

matori ovviano a questo problema utilizzando immagini precalcolate, come nel caso di *Little Big Adventure*.

Sistemi particellari - esistono alcune situazioni che non possono essere descritte tramite poligoni e a tale scopo sono nati i sistemi a particelle. Eventi come il fuoco o la pioggia vengono simulati con ottimi

risultati tramite insiemi di particelle in continua evoluzione, grazie a regole probabilistiche che ne determinano la nascita, il movimento e la morte. In molti giochi con immagini e filmati precalcolati, questi effetti vengono usati normalmente. Per esempio l'effetto del pulviscolo nello spazio di *Star Trek The Next Generation* della Spectrum Holobyte è

ottenuto con questa tecnica.

Texture mapping - è l'applicazione di un'immagine bitmap sulla superficie di un oggetto 3D facendo in modo che avvolga l'oggetto stesso come potrebbe fare per esempio l'etichetta su una bottiglia di vino. L'immagine può essere applicata oppure proiettata con le deformazioni ottiche

che ne conseguono.

Texture procedurali - sono texture che non derivano da bitmap bensì da algoritmi matematici. Alcuni algoritmi riescono a simulare perfettamente materiali come il legno o il marmo e tramite delle variabili questi materiali, completamente sintetici, sono perfettamente personalizzabili. *Renderman* della

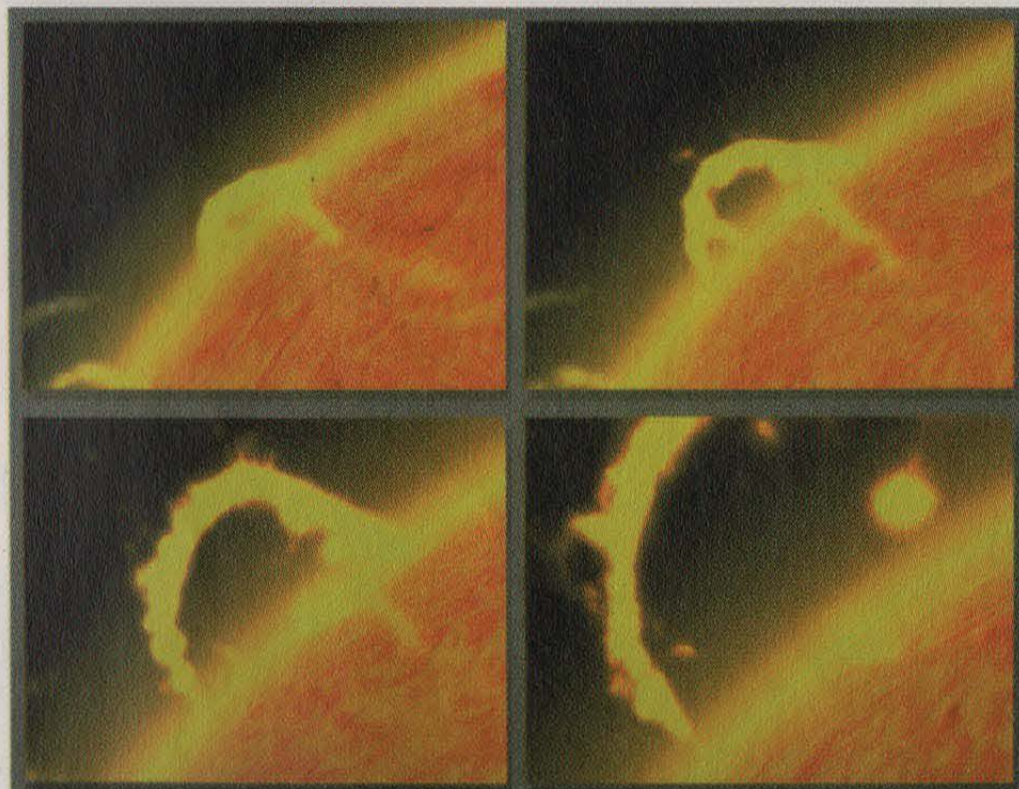
Pixar è stato uno dei primi ad utilizzare questo sistema.

Voxel - tramite questa tecnica ogni oggetto si intende composto da celle tutte identiche che compongono un specie di griglia 3D. Queste celle sono dette appunto Voxel in analogia ai pixel. La forma dell'oggetto è legata alla presenza o assenza delle celle nella loro posizione

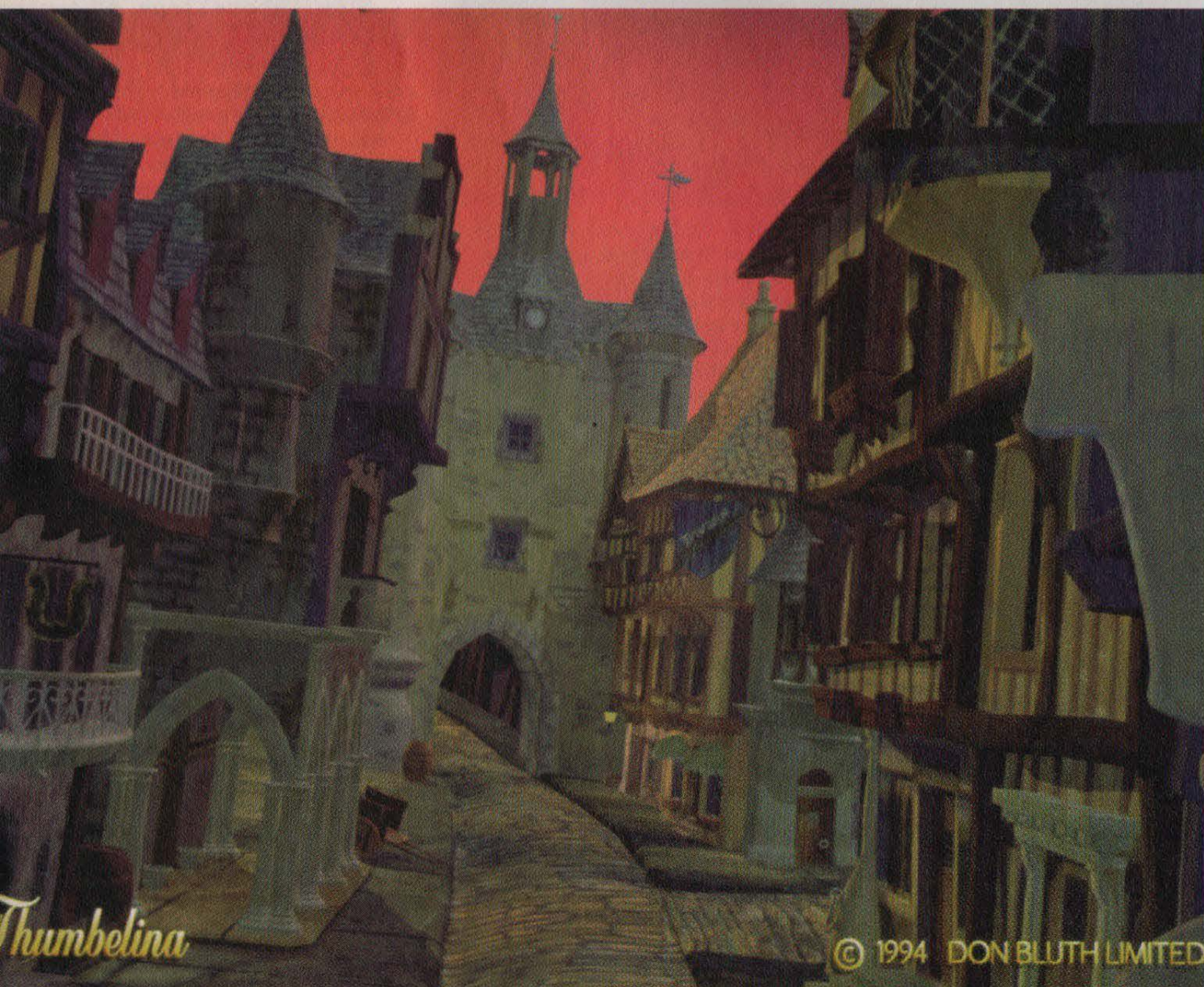
nella griglia. Questa tecnica è stata utilizzata nel gioco *Comanche: Maximum Overkill*.



Immagine realizzata dalla Wavefront per pubblicizzare il suo prodotto Game-ware. Le fiamme sono realizzate con il sistema di animazione particellare Dyna-mation.



Simulazione di brillamenti solari che si innalzano dalla superficie solare realizzata con il sistema particellare di Wavefront.



Thumbelina

© 1994 DON BLUTH LIMITED

Anche il mitico Don Bluth ha utilizzato per la sua "Pollicina" sistemi 3D ed in particolare quello della Softimage.

pando un CD-ROM chiamato *Jurassic Park* che dovrebbe essere un'esperienza altamente interattiva e realistica con dinosauri di ogni tipo, la cui animazione è stata strutturata sui movimenti acquisiti da uccelli e altri animali tramite il sistema Channels. Electronic Arts, invece, con il pacchetto di Softimage ha realizzato le sequenze animate di *ShockWave* e *Road Rash*.

Wavefront

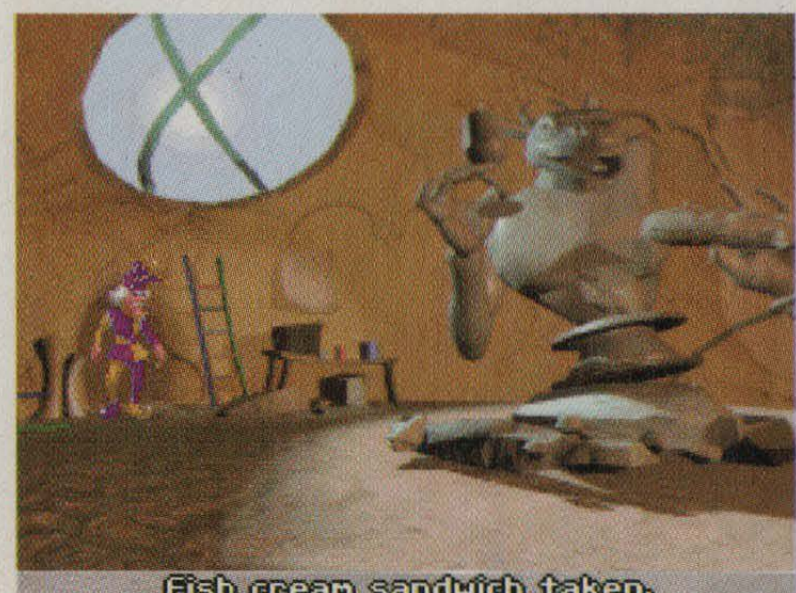
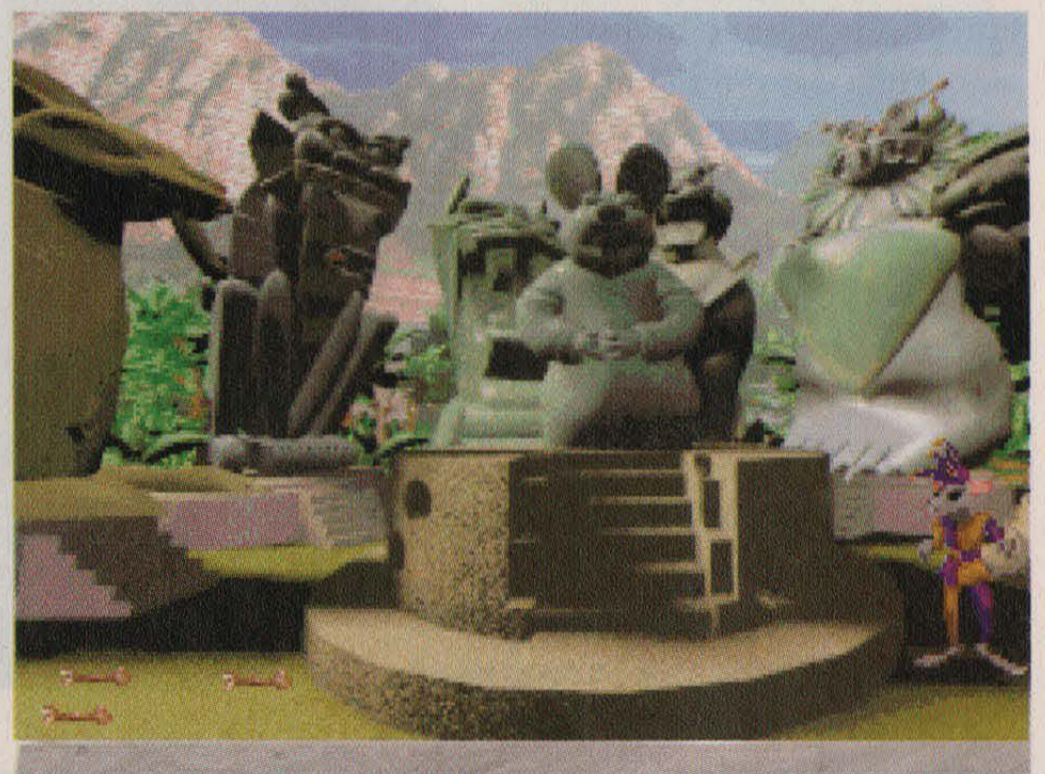
Wavefront Technologies è una società californiana con sedi e filiali in Europa e Giappone che produce software per la creazione e il ritocco di immagini e animazioni tridimensionali su workstation \$\$\$Unix\$\$\$.

Anche Wavefront ha esteso il suo mercato ai produttori di videogiochi, estrapolando dai suoi tradizionali prodotti un pacchetto chiamato *Gameware*.

Gameware si compone oltre che dei moduli di modellazione, animazione e rendering anche di Kinemation, che gestisce la cinematica inversa e il modello comportamentale smartskin che permette, per esempio, di vincolare il comportamento della pelle o dei vestiti al movimento dello scheletro definito nella catena cinematica. Incluso in *Gameware*, si

trova anche il pacchetto *Dynamation*, uno dei punti forti della Wavefront, che permette di creare eventi dinamici naturali in maniera molto realistica utilizzando sistemi particellari. Effetti come la nebbia, il fumo o altro sono resi in maniera molto realistica da questo software al quale, volendo, se ne possono aggiungere, sviluppandoli con uno speciale linguaggio, molti altri. Non mancano ovviamente tutta una serie di tool, come PC Connect che permette di collegare i PC ai Silicon Graphics, o funzioni di riduzione di poligoni e colori per adattare qualsiasi modello alle esigenze di console che lavorano in real-time.

Esiste anche una versione "pro" di *Gameware* che comprende in più tutta la gestione di superfici di tipo Nurbs. Tutti i clienti di Wavefront usufruiscono inoltre del servizio *Gameplan* che garantisce risposte a qualsiasi problema entro 24 ore dalla chiamata. Tra i suoi clienti Wavefront annovera Acclaim, Accolade, Argonaut Software, Arc Development (*Cannon Fodder*), Capcom, Core Design, Namco, Sega, Spectrum Holobyte, Taito, Blue Sky Soft., Dynamix, Interplay Productions,



Anche le avventure più classiche non sfuggono al fascino della grafica renderizzata. I Westwood Studios, sviluppatori di *Kyrandia 3*, hanno realizzato tutti i fondali e le ambientazioni con il 3D Studio e con piattaforme Silicon.

Fish cream sandwich taken.

crea le pareti opera con una sola variabile e non con tre alla volta, quindi tutti i calcoli sono semplificati. *Doom* non sarebbe altro dunque che un superprocessore di texture 2D che gestisce esattamente come poligoni tridimensionali.

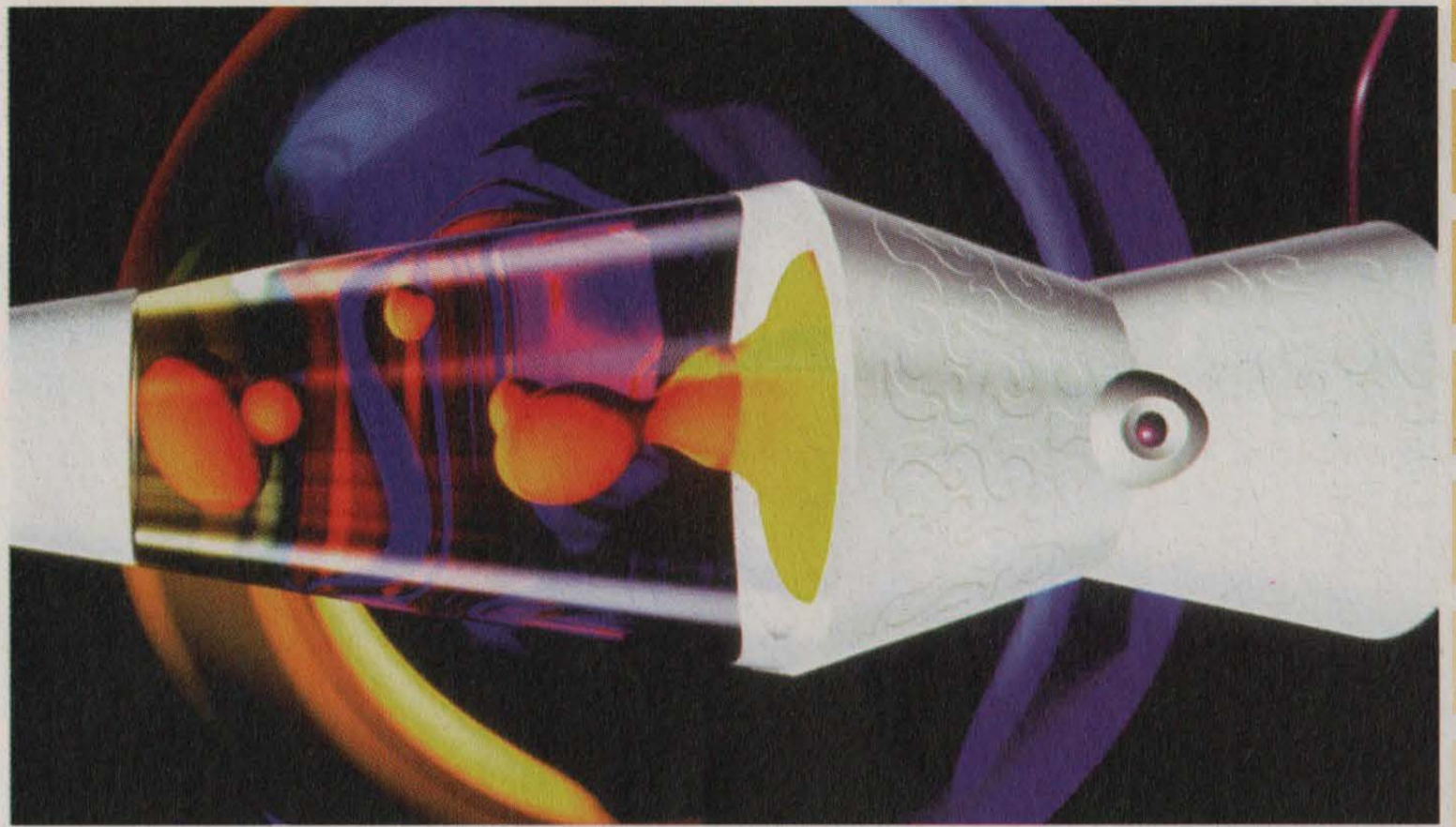
Un altro sistema per gestire le texture consiste nel convertire una bitmap in un oggetto 3D per poi utilizzarla esattamente come qualsiasi altro oggetto, questa conversione è realizzabile tramite programmi appositi normalmente in vendita.

Ma c'è anche un altro fattore che determina un notevole affaticamento da parte del nostro ormai esausto processore: il movimento.

Attribuire un movimento ad un oggetto è una cosa relativamente facile: basta sommare un **vettore** alle coordinate che ne definiscono la posizione. Il vettore naturalmente può avere le forme più strane. La cosa diventa però più complessa se il movimento degli oggetti è relativo al giocatore.

In questo caso, infatti, l'input dato dal giocatore tramite il joystick viene trasformato in un vettore che viene applicato a tutti gli oggetti per renderlo relativo al giocatore stesso, ma di valore opposto rispetto a quello inviato dal joystick per ottenere l'effetto di movimento voluto. Per esempio se il giocatore si avvicina ad un oggetto di 2 unità sull'asse X (+2), il valore X della posizione dell'oggetto dovrà decrescere di 2 unità (-2). Un movimento molto particolare è la rotazione del giocatore su se stesso, il quale implica che gli oggetti ruotino in senso inverso al giocatore e che le unità sottratte per esempio dal valore X di ogni oggetto vengano sommate al valore Z.

Una volta relazionati gli oggetti e relativi poligoni al



Una magica lampada di lava realizzata con il sistema di metaballs della Wavefront.



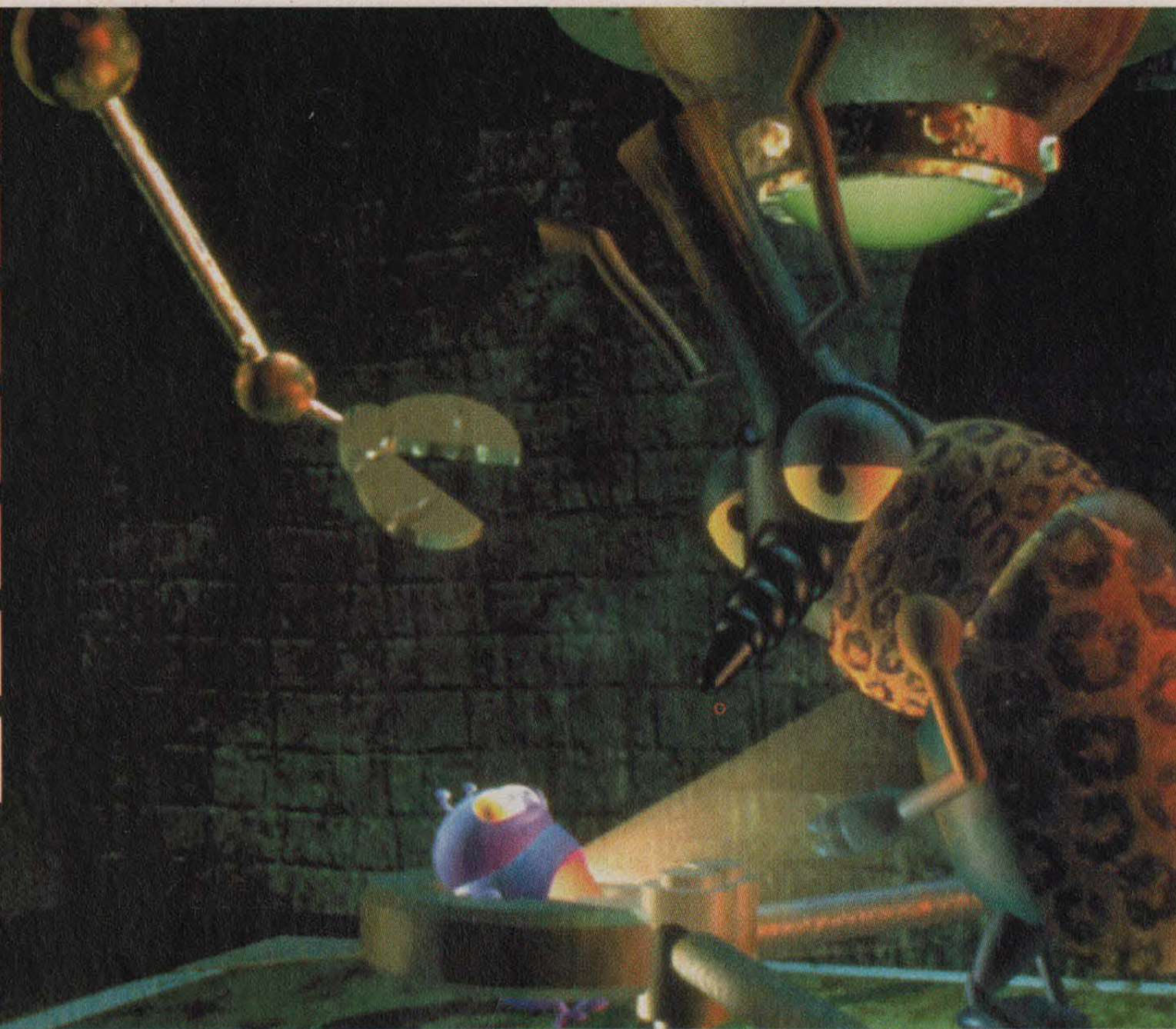
Anche *Ecstática* della Psygnosis sviluppato da Andrew Spencer usa un sistema molto simile concettualmente a quello delle metaballs ottimizzato però per funzionare in real-time.

VETTORE

In fisica è un modo per esprimere la grandezza, la direzione ed il verso di una entità come può esserlo una forza.

Questa immagine è tratta da un lavoro di ricerca realizzato con Wavefront dalla Trimaran in cui una tromba si muove in automatico a ritmo di musica in real time.





Imagesoft e Gremlin nonché la Time Warner. Per concludere annunciamo che Atari e Wavefront hanno raggiunto un accordo di collaborazione per sviluppare congiuntamente la nuova console Jaguar, l'uno sotto l'aspetto hardware e l'altro sotto l'aspetto software.

Silicon Graphics Inc.

Silicon Graphics è la società leader nel mondo delle Workstation UNIX dedicate alla grafica e postproduzione digitale. Ha sede in California a Mountain View e nel giro di dieci anni si è espansa fino a coprire con le sue filiali un mercato di livello mondiale.

Nella storia della Silicon vi è tutta una serie di acquisizioni di società esplicitamente mirata allo scopo di creare autonomamente macchine complete. La più importante di queste acquisizioni è stata sicuramente quella della MIPS, nel luglio 1992, grazie alla quale Silicon

Graphics è stata in grado di produrre processori specifici per le sue esigenze. La gamma di processori MIPS ora in uso parte dal Risc4000, Risc4400, Risc8000 fino ad arrivare al nuovissimo Risc4600.

Nella sua gamma di computer Silicon ha anche introdotto un'interfaccia grafica molto agevole, sconosciuta in precedenza sui sistemi che, come questi, utilizzano il sistema operativo UNIX.

I sistemi Silicon sono utilizzati praticamente da tutte le società che realizzano produzioni per la televisione ed il cinema tra la quali tutte le major americane da Walt Disney ad ILM passando per Warner Bros. e Amblin (la casa di produzione di S. Spielberg).

Non bisogna dimenticare infine che anche nel campo delle applicazioni real-time Silicon si distingue grazie alla gamma Onyx (power) che è dotata del Reality Engine 2.



Pascal Roulin con questa animazione chimata "Lakmé" ha vinto l'edizione 1993 di Imagina. Il sistema usato è Wavefront.

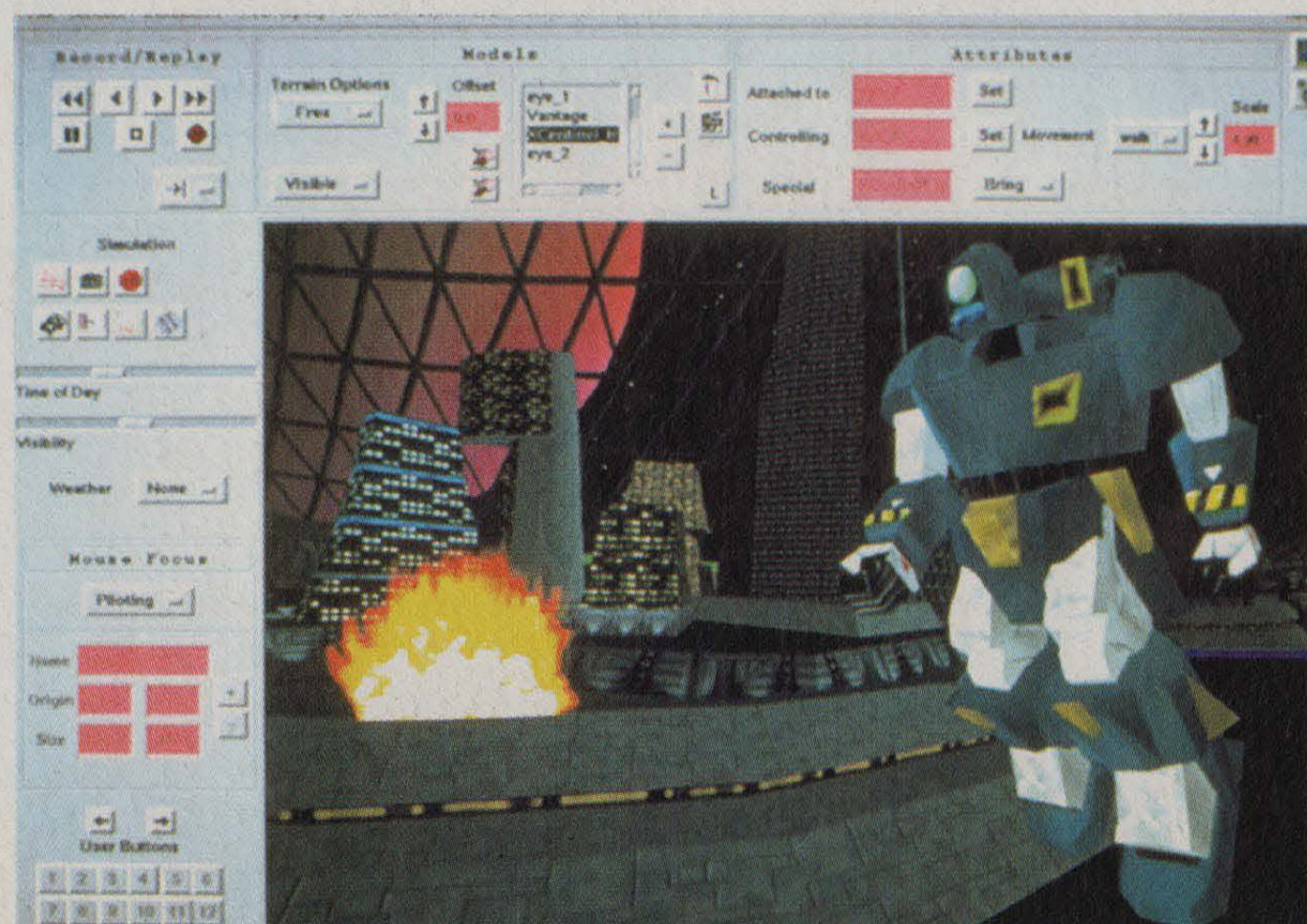
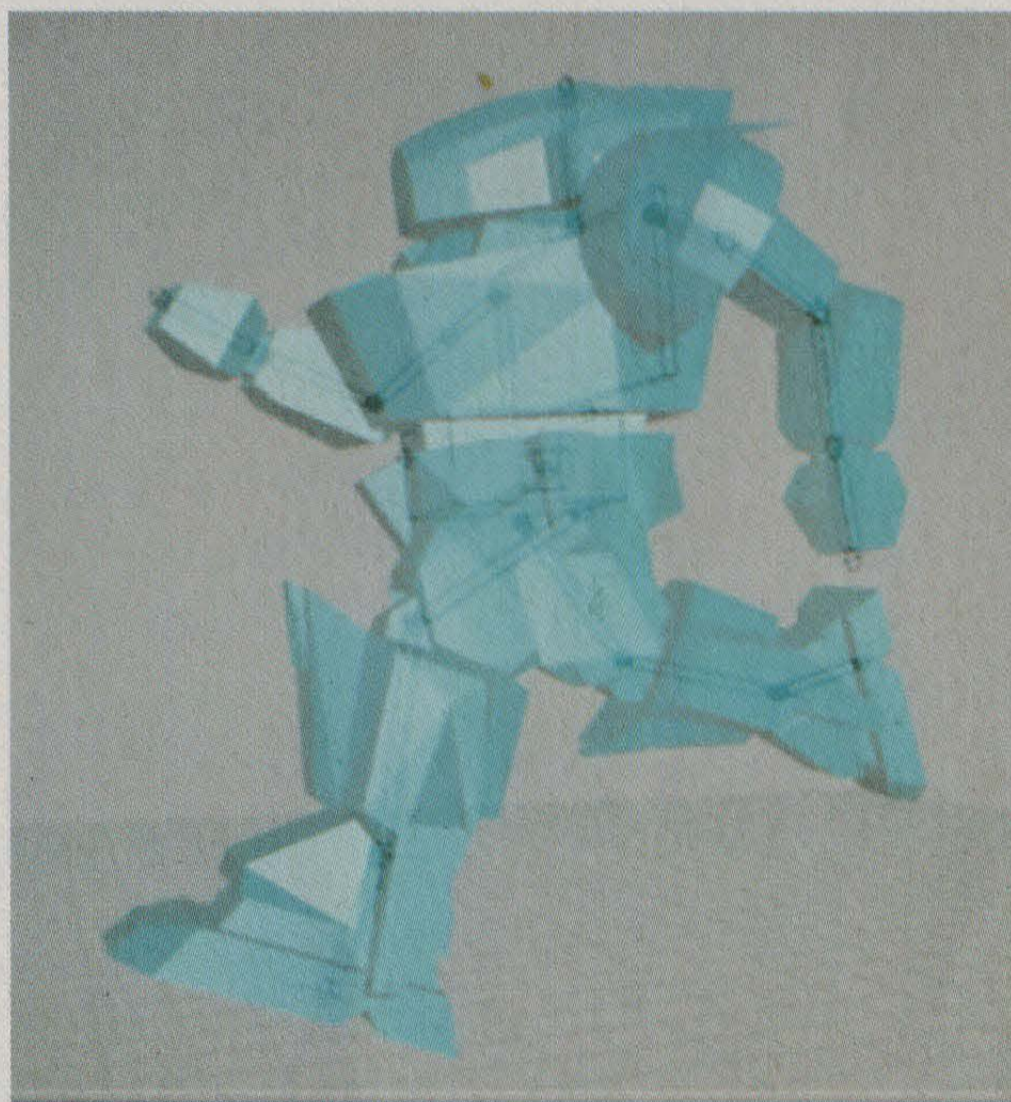
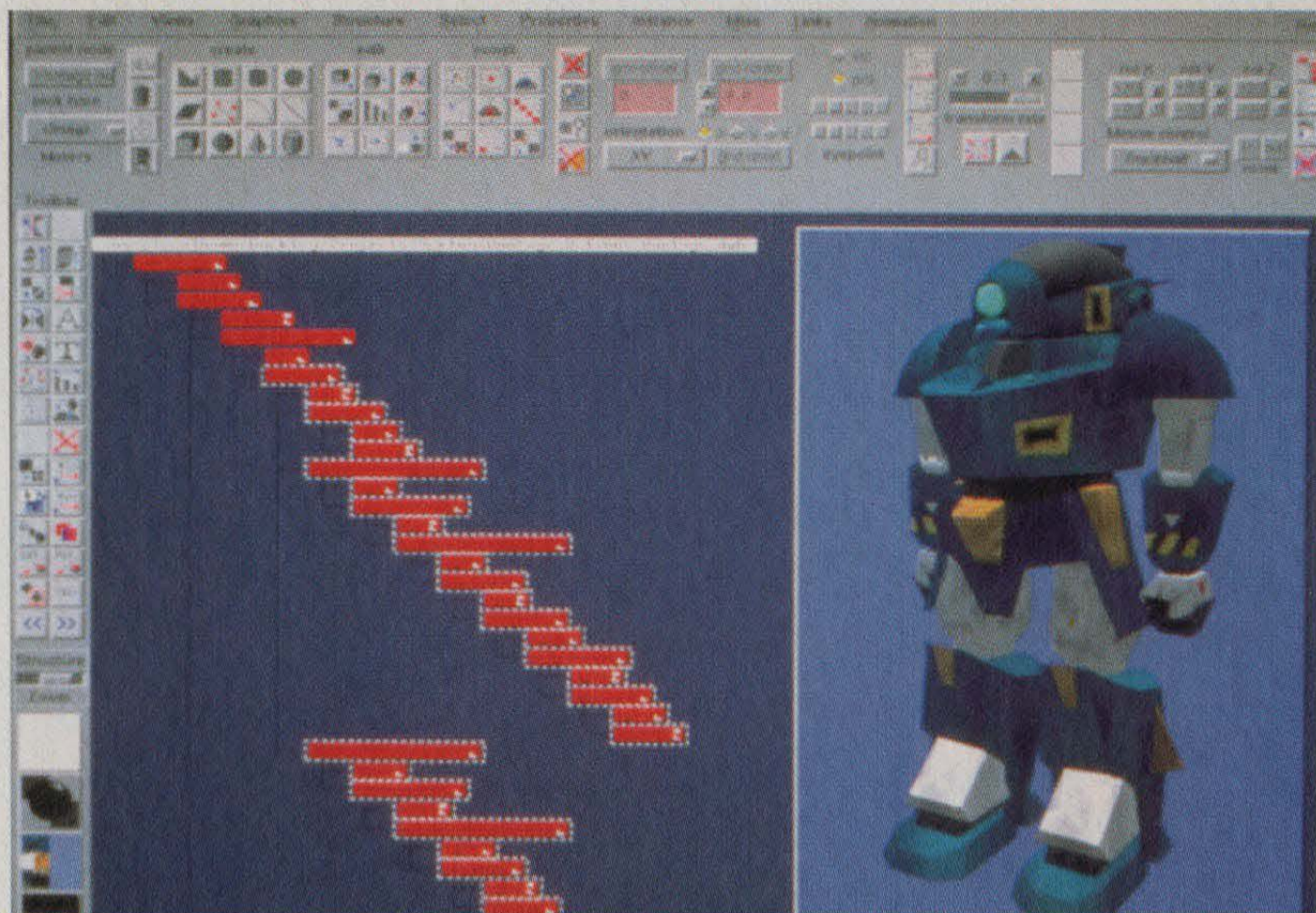
giocatore è possibile anche calcolare la prospettiva utilizzando i valori X, Y e Z relativi ai vertici di ogni poligono. Questo è possibile moltiplicando il valore X di un vertice preso come esempio per una costante e dividendolo per il valore Z ($X*M/Z$) e ripetendo la medesima operazione per il valore Y dello stesso vertice ($Y*M/Z$). In seguito è necessario compiere queste operazioni anche sugli altri due vertici che sottendono il poligono in modo da determinare l'ordine di grandezza di ogni faccia in base alla distanza dall'osservatore; infatti, maggiore è il valore di Z al denominatore, minore sarà il valore abbinato a ciascuna faccia e quindi minore la dimensione con cui apparirà sullo schermo.

Un altro fattore che determina un vistosa richiesta di capacità di calcolo è la collision detection. In ogni gioco infatti è determinante sapere quali oggetti si scontrano per decidere quali devono sopravvivere a quali morire (da *Space Invaders* in poi). La collision detection implica un controllo della possibile sovrapposizione dei pixel che compongono tutti gli oggetti sullo schermo e maggiore è il numero degli oggetti, maggiore è il numero dei controlli da eseguire: per esempio, se ne sono presenti 20, i controlli da fare saranno ben 400!

Questo problema ha soltanto una soluzione bisogna aggirarlo con qualche espediente, per esempio determinando a priori quali oggetti possano o meno sovrapporsi in quanto "amici". L'ultimo impegno che il processore deve assolvere affinché il nostro ambiente 3D sia completo, è anche quello più massacrante: il riempimento dei poligoni. Una volta selezionate le facce da visualizzare, la loro posizione, l'angolazione del texture mapping, è tempo di vedere i risultati. Una linea orizzontale percorre lo schermo ed in base ai calcoli precedentemente eseguiti riempie i poligoni scelti con la tecnica di shading prevista; purtroppo, a tutt'oggi, il massimo che possiamo aspettarci di vedere in real time è il Gouraud. Il tempo di visualizzazione in shading è strettamente legato all'hardware ed alcuni computer, soprattutto le workstation, hanno acceleratori grafici che coprono questa funzione specifica per portare la velocità di rendering al limite massimo del real time.

Ovviamente le tematiche trattate riguardo al modo in cui funziona un gioco 3D non sono sufficienti per chi volesse crearne uno per conto proprio, ma il nostro obiettivo era quello di dare una panoramica veloce che speriamo sia stata sufficientemente esauriente.

Riccardo Zanettini



Queste immagini sono schermate del sistema di sviluppo Gameware della Wavefront e ne sottolineano l'estrema funzionalità d'uso e chiarezza nell'interfaccia.

GIOCHI CHE HANNO FATTO LA STORIA DEL 3D

TANK - È il primo gioco in grafica 3D, uscito nelle sue varie incarnazioni sia su coin op che console e computer; il giocatore doveva vedersela contro un nugolo di tank avversari in uno spietato scenario vettoriale.

VIRUS - Come nel più recente *ZeeWolf*, in *Virus* dovevate controllare un mezzo che fluttuava su un coloratissimo mondo 3D creato da poligoni "pieni" e massacrare i soliti nemici del genere umano.

ELITE - A differenza di *Star Glider*, *Elite* uscì come "simulatore reale": oltre ai duelli a colpi di laser contro pirati (utilizzando un modello di volo estremamente realistico), era necessario anche commerciare tra un pianeta e l'altro.

STARGLIDER - Quando uscì, riusciva a far miracoli con i suoi poligoni vettoriali anche sugli Amiga 500, e può essere considerato a tutti gli effetti il "papà" di tutti i simulatori di caccia stellari.

MARBLE MADNESS - Uscito in sala giochi e poi per Amiga, era il primo "simulatore" di biglia: infatti il giocatore controllava una sfera alle prese con trabocchetti di tutti i generi in una incredibile e gigantesca pista tridimensionale.

INDIANAPOLIS 500 - Nel cuore dei video piloti occuperà sempre il posto della prima simulazione di guida vettoriale: il limite più grosso era dato dal fatto che il giocatore poteva gareggiare solo nel circuito di Indianapolis.

STUNT CAR RACER - Il capolavoro di Jeff Crammond era davvero esaltante: dovevate correre su una strettissima pista a bordo di un pompatissimo bolide contro un altro concorrente; inutile dire che non c'era premio per i secondi arrivati...

ULTIMA UNDERWORLD - Il primo capolavoro della Origin a 360 gradi permetteva di fare cose fino ad allora impensabili: alzare o abbassare la testa, saltare sui tavoli, lanciare vasi, aprire porte a colpi di spada o addirittura nuotare e volare.

MAXIMUM COMANCHE OVERKILL - La grafica di questo simulatore di elicottero è ancora oggi, a due anni dalla sua uscita, davvero mozzafiato: infatti grazie ad una routine di generazione di frattali, le montagne e i laghetti innevati sembrano davvero realistici.

X-WING - Il simulatore definitivo di caccia stellare, il cui engine è stato migliorato solo per qualche aspetto secondario nell'altrettanto esaltante *Tie Fighter*. Potrete salire a bordo di tre caccia diversi, ognuno dei quali ha caratteristiche e stile di volo completamente diversi.

INDYCAR RACING - L'attesissimo seguito di *Indy 500* vi permetteva di gareggiare su otto circuiti della massima formula degli States, a bordo di una potentissimo bolide che potevate modificare a vostro piacimento, dal tipo di alettoni allo spessore del battistrada.

DOOM - Probabilmente il gioco più esaltante e terrificante degli ultimi anni: il giocatore deve attraversare una serie di labirintici livelli pieni zeppi di nemici che sbucano da ogni angolo. Incredibilmente giocabile e divertente!

SYSTEM SHOCK - L'ultimo nato della Looking Glass migliora ulteriormente il motore grafico di *Ultima Underworld*: ora è possibile accovacciarsi, strisciare ventre a terra o appiattirsi contro i muri, oltre a viaggiare nel Cyberspazio!

FLIGHT SIMULATOR 5 - L'accuratezza del modello di volo dei cinque *Flight Simulator* è a dir poco impressionante, e tiene conto anche di fattori come il peso del carburante. Esistono scenari per tutto il mondo, da Parigi al Gran Canyon!

1995: L'ANNO DEL PC?

Il punto di domanda è d'obbligo, ma negli Stati Uniti la tendenza è abbastanza chiara. Già nel 1994, secondo alcune fonti, il PC, inteso nell'accezione più larga di personal computer (comprendente quindi anche il Macintosh) avrebbe superato in termini di penetrazione le console a 16 bit. Secondo la rivista *Computer Retail Week in USA* 30 milioni di abitazioni "posseggono" un computer, mentre sommando Genesis (il nome del Mega Drive in USA) e Super Nintendo si arriva a un totale di circa 27 milioni di pezzi.

È ovvio che non tutti quei 30 milioni di PC sono utilizzati (solo) per giocare - anzi - mentre è esattamente il contrario per quei 27 milioni di console. Questa è la ragione per cui c'è ancora molta differenza tra il fatturato globale del software su cartuccia e su floppy disk/CD-ROM, ma non c'è dubbio che la crescita del PC sembra avere basi molto più solide, cioè meno legate alla moda, di quelle dei sistemi dedicati.

La crescita del PC negli USA è dovuta a una serie di concause: la diffusione a macchia d'olio di Internet e dei servizi on-line;

l'inarrestabile avanzata del CD-ROM e del multimedia in generale; i prezzi sempre più abbordabili dell'hardware e, non ultimo, il successo di Doom, un gioco che ha fatto per il PC quello che Mario e Sonic hanno fatto per i sistemi Nintendo e Sega, e cioè far vendere hardware. La "crisi" delle console, se così si può chiamare, viene fotografata dai dati comunicati da Tom Kalinske, presidente della Sega of America.

Nel 1995, l'hardware 16 bit calerà del 33% rispetto al '94, con vendite di 5 milioni di macchine, mentre le vendite di software toccheranno il tetto dei 34 milioni di cartucce, che rappresenta una diminuzione del 19%. A fronte di questo calo, Kalinske prevede la vendita di 2,5 milioni di sistemi a 32 e 64-bit e di 6,6 milioni di software. Il fatturato globale dell'industria dei videogiochi sarà di 4,5 miliardi di dollari, un declino del 6% rispetto al '94. Proprio a proposito dei nuovi sistemi a 32 e 64-bit, il 1995 sarà un anno decisivo per i tre sistemi attualmente in circolazione - 3DO, CD-I e Jaguar. Secondo alcuni, è già positivo che questi tre sistemi non abbiano fatto la fine dei dinosauri, ma il peggio deve ancora venire e sarà rappresentato dall'arrivo dei nuovi sistemi dei tre colossi giapponesi - Nintendo, Sega e Sony. 3DO Company, Philips e Atari hanno una "finestra" di diversi mesi per riuscire a costruire una base di utenti sufficiente a convincere le case di software a "scegliere" il proprio sistema, ma i conti si faranno soltanto il prossimo Natale. La storia del confronto Atari ST - Commodore - Amiga insegna infatti che non sempre chi vince la prima battaglia vince anche la guerra. Per ora la scommessa più sicura è il PC, forse l'unico vero standard nel mondo del divertimento interattivo, ma le nuove macchine dedicate a 32 e 64-bit stanno velocemente chiudendo la forbice tecnologica. Le console della nuova generazione sono infatti in grado di offrire al

videogiocatore programmi di qualità pari a quelli che oggi girano su un Pentium.

Tutto sta a vedere chi emergerà dalla più cruenta guerra di formati mai combattuta nel mercato dell'elettronica di consumo.

LUCASARTS

La Lucasarts ha finalmente svelato il misterioso ritardo di *The Dig*: tra i motivi principali, il comunicato stampa ci ha rivelato che il Project Leader Sean Clark è stato rapito dagli alieni, il Bug del Pentium ha dato un po' troppe noie, George Lucas ha deciso di usare la trama di *The Dig* per la prossima trilogia di Guerre Stellari, la Nasa ha bloccato il progetto perché troppo simile a un caso realmente accaduto e che gli effetti speciali sono così costosi che i programmatori hanno organizzato la vendita delle proverbiali "torte della mamma" per pagare i debiti. Scherzi a parte, il progetto ha subito nuovi ritardi a causa della revisione completa della trama e della grafica, e l'uscita è stata rimandata alla seconda metà del 1995...

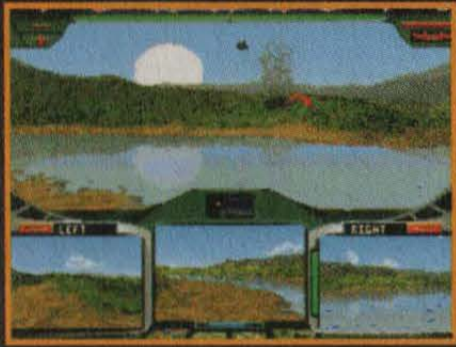
Invece entro aprile potremo ammirare *Full Throttle*, l'avventura/cartone animato in cui dovrete controllare Ben, il capo di una banda di motociclisti accusato di aver ucciso il magnate Malcolm Corley, l'ultimo costruttore di moto, unica passione del nostro eroe. Il vostro compito sarà convincere Maureen, la ribelle figlia di Corley, della vostra innocenza e, ovviamente, smascherare il vero colpevole.

Nel gioco troverete sia delle sezioni SCUMM alla *Monkey Island*, sia alcune sequenze che sfruttano l'INSANE (INteractive Streaming ANimation Engine), l'engine grafico di *Rebel Assault*. Immaginate di montare in sella alla vostra moto e sfidare i componenti delle bande di motociclisti avversarie correndo sull'autostrada come l'X-Wing sfrecciava nel canale equatoriale della Stella della Morte! Il gioco, che uscirà solo per PC CD ROM è ovviamente talkie: la voce del cattivone di turno sarà di Mark Hamill, il "Luke Skywalker" di Guerre Stellari che ha già doppiato l'ufficiale di polizia di *Gabriel Knight*! Un altro gioco attesissimo arriverà sugli scaffali del vostro negozio di fiducia entro aprile: *Dark Forces*, il *Doom* ambientato nel mondo di Guerre Stellari. In effetti il motore grafico di *Dark Forces* promette di essere, più che un semplice clone, un'evoluzione stupefacente: è possibile alzare o abbassare la testa, strisciare o inginocchiarsi per terra, oltre a andare in una direzione e sparare in un'altra. Inoltre, per risolvere alcuni enigmi dovrete interagire intelligentemente con l'ambiente: per esempio, per aprire alcune porte potrete utilizzare delle mine. In questa incredibile avventura a 360° vestirete i panni di una spia ribelle che deve scoprire gli orribili piani dell'Imperatore, attraversando 12 diversi mondi, molto realistici perché disegnati da architetti professionisti, tra cui lo Star Destroyer di Dart Fenner, il sistema Anoat, la città ribelle di Talay, un'area detentiva Imperiale, il cruiser spaziale di Jabba the Hutt e la città verticale di Nar Shassa. Concludiamo con una novità: se vi piacciono le avventure per computer, ma non avete mai il tempo di finirne una "normale", *Indiana Jones and His Desktop Adventures* fa proprio per voi! Infatti, si tratta di una raccolta di piccole avventure generate casualmente (che hanno però in comune 15 "finali") del mitico Indy da giocare sotto Windows nei momenti liberi. Ognuna di queste avventure formato mignon, ambientate negli anni '30 da qualche parte nel Messico, può essere risolta senza troppi problemi in una o due ore. Secondo le previsioni della LucasArts, *Indiana Jones and His Desktop Adventures* uscirà entro maggio.



LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

Gli autori di *Ultima Underworld* e di *System Shock* si sono messi in proprio e stanno dando gli ultimi ritocchi a quella che promette di essere la simulazione di volo definitiva, *Flight Unlimited*, che unisce un modello di volo estremamente realistico (simile a quello utilizzato nelle gallerie del vento) a un motore grafico a dir poco rivoluzionario, che genera in tempo reale un terreno 3D completo di texture-mapping visualizzabile sia in VGA che SVGA; pensate che *Flight Unlimited* può essere controllato anche con un elmetto di realtà virtuale! Questo gioiello sarà disponibile per PC particolarmente equipaggiati (il minimo indispensabile è un 486 a 33 MHz, ma è caldamente consigliato un Pentium) entro la fine di marzo. Inoltre la Looking Glass sta per pubblicare anche *Terra Nova: Strike Force Centauri*, un simulatore di combattimento 3D in prima persona: non si tratta del solito clone di *Doom*, ma, a detta dei programmatori, della prima esperienza di gioco in "Immersive Reality" (anche questo gioco è predisposto per l'elmetto di realtà virtuale): il giocatore dovrà combattere su quattro pianeti del sistema Alpha Centauri, al comando di un piccolo manipolo di futuristici guerrieri. La data di uscita e la piattaforma sono identiche a *Flight Unlimited*. Non ci resta che aspettare!



INFOGRAMES

È in arrivo *A-IV Network\$*, previsto per il secondo trimestre del '95 su CD-ROM per PC; si tratta di una simulazione economica di alto livello, in cui, fra le varie opzioni, sarà possibile accedere al gioco multiplayer in BBS e registrare punteggi, downloadare variabili di partite in corso e comparare posizioni tramite transazioni economiche. Lo scopo è quello di riuscire a conquistare l'impero del defunto Dwight Owen Barnes, compresa la proprietà del famoso gruppo A-IV. *Prisoner of Ice*, invece, è la seconda avventura su computer di "Call of Cthulhu", famoso gioco di ruolo della Chaosium, ispirata al racconto di H. P. Lovecraft "Le Montagne della Follia". Il gioco presenta più di 150 background in Super VGA e oltre 1500 animazioni. Anche questo titolo è previsto per il secondo trimestre del '95, per PC. Con *Marco Polo* potrete rivivere le avventure di questo viaggiatore, incontrando Kublai Khan, il Papa e altre figure storiche, grazie a più di 2000 immagini digitalizzate e animazioni. Tra gli attori presenti nelle sequenze video, ricordiamo Burt Lancaster e Leonard Nimoy. Potrete vederla sugli schermi dei vostri PC verso aprile/maggio, ma soltanto se possedete un CD-ROM. Se preferite gli arcade, potrete sollazzarvi con *Chaos Control*, un gioco di battaglie spaziali progettato appositamente per le piattaforme CD-ROM, che uscirà fra breve.



NEW WORLD COMPUTING

Molti appassionati di GdR, come chi vi scrive, avranno sicuramente passato notti intere sulla serie di *Might & Magic*, giunta ormai al quinto episodio: la New World Computing sta ultimando *Heroes of Might and Magic*, un wargame in cui dovrete combattere contro altri tre warlord nello scenario dei famosi GdR. Nel gioco dovrete esplorare un enorme territorio a caccia di tesori e armi fantastiche, combattendo contro più di venti mostri diversi. *Heroes of Might and Magic* sarà disponibile per PC CD ROM a Marzo. Sempre per la stessa data la New World Computing ha annunciato l'uscita di *Multimedia Celebrity Poker*, che vi permetterà di sfidare Jonathan Frakes (il comandante Reikard di *Star Trek - Next Generation*), Morgan Fairchild e Joe Piscopo a otto varianti di poker. Invece per *Wetlands* dovremo aspettare maggio: in questa avventura "dark" dovremo vestire i panni di un cacciatore di taglie del prossimo futuro che deve catturare un pericoloso criminale in grado di modificare il tempo meteorologico. Infine verso luglio vedrà la luce *Mechlords: The Inner Circle*, in cui il giocatore impersonerà un nobile appartenente ad una delle famiglie che controllano lo spazio del lontano futuro, e dovrà affrontare l'ignoto attraverso una serie di missioni e di scontri armati. *Mechlords: The Inner Circle* è sviluppato dalla Simtex, la stessa che ha creato capolavori



come *Master of Orion* e *Master of Magic* e sarà disponibile per PC

SSI

Entro la fine di marzo dovrebbe arrivare nei negozi per PC CD ROM *Renegade: Battle for Jacob's Star*, in cui dovrete prendere il controllo di una banda di piloti spaziali rinnegati e combattere contro lo strapotere del Terran Overlord Government. Il gioco è ambientato nel mondo di "Renegade Legion: Interceptor" della FASA e sarà essenzialmente un nuovo simulatore in SVGA di caccia stellare, in cui potrete pilotare 8 tipi diversi di astronavi.

Sempre nello stesso periodo dovrebbe essere disponibile *Great Naval Battles III: Fury in the Pacific*, che vi permetterà di combattere le principali battaglie della Seconda Guerra Mondiale nel Pacifico; invece dovremo aspettare fino ad aprile per giocare al secondo episodio di *Ravenloft: Stone Prophet*, in cui dovremo affrontare Anhktepote, una mummia che governa il fatato reame di Har' Akir. Il motore grafico non è cambiato molto dai tempi del primo *Ravenloft*, anche se nel nuovo episodio potrete volare e potrete contare su un nuovo gestore di incantesimi. Uscita prevista solo per PC CD ROM.

In aprile vedremo anche la versione 3DO di *Panzer General*, mentre in maggio uscirà *Silent Hunter*, un simulatore di sottomarino in SVGA ambientato nel Pacifico durante il secondo conflitto mondiale, in cui potrete mettervi al timone di quattro classi diverse di sottomarini. La SSI ha poi presentato un mondo fantastico, *World of Aden*, completo di background, storia e nuove razze per cui usciranno un board game da tavolo con elementi di GdR, il gioco di carte (in particolare è un'espansione al sistema di gioco della Mayfair) una serie di racconti il cui primo volume sarà "the Sentinel" e un manuale di 144 pagine per GdR da tavolo, oltre ovviamente ai GdR per computer: il primo titolo sarà *Thunderscape* in cui dovrete affrontare 20 diversi livelli in SVGA, fra città, fortezze, miniere e le immane fognie. *Thunderscape* sarà disponibile entro giugno per PC CD ROM equipaggiato con 8 MB.



UBI SOFT

La casa francese presentava un gioco di calcio dall'impostazione nettamente arcade. *Red Hot Soccer* sarà disponibile intorno ad aprile del '95 e proporrà due visuali differenti, laterale e isometrica, con moltissime animazioni per colpi speciali (rovesciate, tuffi di testa, ecc.). La prima impressione è stata discreta, anche se non si tratta sicuramente di un serio rivale per titoli del calibro di *Sensible Soccer* o *Goal!*

Gli amanti dei giochi a piattaforme saranno felici dell'uscita di *Rayman*, un titolo che era stato presentato come "killer application" per il Jaguar, prevista per settembre su PC CD-ROM.

Segnaliamo, infine, un titolo educational che ci ha favorevolmente impressionato per la qualità della sua realizzazione. Si tratta di *Kyeko and the Lost Night*, previsto per aprile su PC CD-ROM e Mac CD-ROM. Da notare la traduzione in italiano.



SWIFTE

Questa casa presenta numerosissimi titoli, la maggior parte dei quali sono prodotti educational, come quelli della serie *Archibald's* (piccole enciclopedie multimediali) e i vari *Brain Quest* (una sorta di "Trivial Pursuit" per bambini di tutte le età). Fra le applicazioni più interessanti per Windows, ricordiamo *Crayons* (altro educational, praticamente un libro da colorare su computer), *The New York Times Crossword Puzzles* (una raccolta di cruciverba del famoso quotidiano) e *Bicycle* (solitari e giochi di carte).

AMERICAN LASER GAMES

Sono in arrivo molti nuovi titoli per piattaforme CD-ROM, oltre a una nuova periferica, una pistola chiamata GameGun, compatibile con tutti i giochi della ALG. *Space Pirates* è un arcade d'azione ambientato nello spazio; è previsto per 3DO e PC nei primi mesi del '95. In *Crimie Patrol*, invece, vestirete i panni di un poliziotto in lotta contro il crimine: lo vedremo molto presto su PC, Mac e 3DO. Continuiamo con *Drug Wars*, una battaglia senza quartiere contro gli uomini di un signore della droga sud americano; la versione PC dovrebbe essere già disponibile mentre dovremo aspettare giugno per quella 3DO.

The Last Bounty Hunter è uno sparattutto che ricorda molto da vicino *Mad Dog McCree* (per PC entro giugno), mentre *The Lost Gold* è proprio il sequel ufficiale del titolo più famoso della American Laser Games. Potremo giocare a *Mad Dog McCree II* su PC, 3DO e Mac; le prime due dovrebbero essere già disponibili mentre la terza arriverà per maggio.



IMPRESSIONS

Se vi siete divertiti con *Breach 2* potrete presto giocare il sequel che, con poca fantasia, è stato chiamato *Breach 3*: comanderete delle truppe d'assalto in uno scenario fantascientifico, contro alieni di ogni tipo. Il gioco, previsto in versione floppy disk e CD, arriverà a marzo. Con *High Seas Trader*, invece, diventerete dei capitani di vascello del diciottesimo secolo, alle prese con duelli all'arma bianca, combattimenti navali e viaggi verso i porti più esotici e misteriosi del mondo. *HST* sarà disponibile per dischetti e CD entro brevissimo tempo. Solo su floppy, invece, sarà disponibile *Front Lines*, un classico gioco di strategia su mappa esagonata ambientato in un futuro forse non troppo lontano, con armi al laser, carrarmati hovercraft e chi più ne ha più ne metta.

Il gioco dovrebbe essere già disponibile mentre scriviamo queste righe.

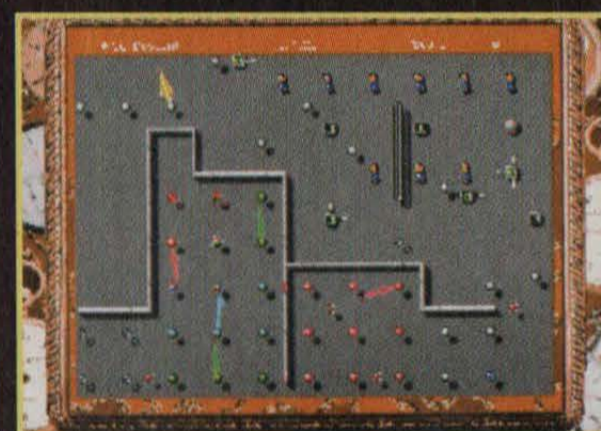


TITUS

Il titolo di punta della Titus è *Virtua Chess*, un simulatore scacchistico che, sostiene la casa d'oltralpe, possiede degli algoritmi tre volte più veloci di quelli di *Kasparov's Gambit* e *Chessmaster 4000*. Fra le caratteristiche più interessanti troviamo una grafica che può raggiungere i 1024x768 in 256 colori, pezzi renderizzati su Silicon Graphics, codice ottimizzato per il Pentium e multitasking per permettere al calcolatore di pensare durante le mosse del giocatore.



SPECTRUM HOLOBYTE



La casa americana si è assicurata i diritti per sviluppare il gioco di Magic, il fortunato gioco di carte che ha riscosso un enorme successo in tutto il mondo. *Magic: The Gathering*, questo il nome del gioco, uscirà in versione PC CD-ROM in primavera. Rimanendo in tema di licenze, questa volta cinematografiche, è in progetto il gioco ispirato al film di "Top Gun", un simulatore di volo di prima categoria per PC CD-ROM, Macintosh, Amiga, 3DO e CD-I che comprenderà numerose sequenze video con attori e splendide animazioni 3D. Continuano la serie dei titoli destinati ai possessori di PC appassionati del volo *Wild Blue Yonder*, un prodotto multimediale e *Navy Strike*, un gioco di simulazione/strategia. La Spectrum Holobyte è attiva anche nel campo dei rompicapo con *ClockWerkx* e *Breakthru*, realizzati con la collaborazione di Alexey Pajitnov, il celeberrimo creatore di *Tetris*. I numerosi amanti della serie di "Star Trek-The Next Generation" saranno contenti di sapere che tra non molto sui loro PC CD-ROM e 3DO potranno simulare le gesta dell'equipaggio dell'Enterprise rispettivamente con *A Final Unity* e *A World For All Seasons*. *Pizza Tycoon* è un improbabile simulatore di impero della pizza per PC; *X-COM Terror From The Deep* è invece l'acclamato seguito di *Ufo*.

- *Enemy Unknown* ambientato nel mondo sottomarino, dove un'imponente forza aliena sta tramando contro il pianeta Terra. Se vi piacciono i giochi multi-

utente non potete farvi sfuggire *CyberStrike*, un gioco di strategia per PC a cui possono partecipare fino a 16 persone contemporaneamente tramite servizi online dedicati.

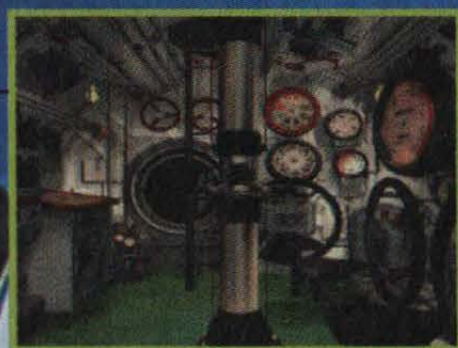


EMPIRE

Gli appassionati di storia e di giochi di strategia esulteranno alla notizia dell'uscita di *The Civil War*, un gioco che si presenta come innovativo. Il campo di battaglia è stato realizzato in 3D con texture mapping e Gouraud shading; potrete controllare le vostre truppe negli scontri più importanti della Guerra di Secessione Americana.

Il programma sfrutta il sistema della Empire ICCI (Intuitive Combat Control Interface), che è stato ulteriormente migliorato; è possibile dare ordini a un'armata come a un singolo uomo e gli zoom arrivano a mostrare particolari maniacali degli armamenti e delle uniformi (non per niente l'engine è derivato da *Fields of Glory*). Con buona probabilità un titolo di successo, almeno fra gli appassionati, lo vedremo presumibilmente il mese prossimo su CD-ROM per PC e IBM Compatibili.





SIERRA

La Sierra ha presentato le nuove avventure che, come probabilmente saprete, d'ora in poi saranno pubblicate solo nella versione per Windows e Macintosh. La più attesa è probabilmente *Phantasmagoria*, un'incredibile avventura di Roberta Williams (la stessa autrice della saga *King's Quest*), un thriller multimediale ambientato in un mondo 3D renderizzato con oltre 900 background e abitato da 16 personaggi interpretati da attori professionisti (riconoscerete tra questi alcune "guest star" di *Baywatch*, ad esempio). La trama è particolarmente cruenta, tanto che Roberta Williams ha inserito una versione "derubicata" adatta ai ragazzi dai 13 ai 17 anni, in cui sono censurate le scene più macabre: pensate che in *Phantasmagoria* vedrete oltre a delle scene decisamente violente, anche una sequenza a sfondo sessuale. Questa avventura, che promette un incubo digitale degno di Edgar Allan Poe, uscirà entro la fine della primavera.

Preparatevi inoltre ad affrontare una nuova avventura futuristica a bordo della SCS DeepShip 86: Roger Wilco questa volta dovrà però esplorare lo "spazio interno", nel senso che dovrà miniaturizzarsi e entrare nelle arterie di Stellar Santiago, una componente dell'equipaggio della sopraccitata astronave, per sconfiggere un nemico anch'esso ridotto ai minimi termini. Ovviamente non mancheranno i soliti "tocchi di humor" tipici di questa saga, come la parodia di *Street Fighter*, ovvero *Stooge Fighter III*. I fan della infinita serie degli *Space Quest* potranno affrontare la nuova avventura di Roger Wilco entro il prossimo giugno.

Gli altri prodotti annunciati dalla Sierra sono *Earn the Wings*, che vi permetterà di imparare a volare sui velivoli dal 1903 al 1939 (comprende anche la versione completa di *Red Baron* e di *Red Baron Mission Builder*), *The Lost Mind of Dr Mind*, il terzo episodio che ha per protagonista il pazzoide Dr Brain, uscirà entro giugno, un'espansione per *Earthsiege* (che uscirà in marzo) in cui

dovrete affrontare nuove missioni a bordo di Herc inediti, e una espansione per *Aces of the Deep*, che vi permetterà di navigare nel Mediterraneo a bordo del sottomarino alleato "Type XXI", simile per caratteristiche al più noto U-Boat tedesco.

47-TEK

Questa sconosciuta software house americana ha sorpreso tutti al CES con il demo di *Sento*, un rivoluzionario picchiaduro tridimensionale per PC CD-ROM che, in cambio di un hardware di tutto rispetto (compresa una scheda grafica Matrox dedicata alla grafica poligonale), offrirà un'occasione unica nel suo genere: muoversi liberamente in un vero ambiente tridimensionale e osservare l'azione da 3 diversi punti di vista, con grafica 640x480 in 65.000 colori.



GTE

Precedentemente intitolato *Cars... Rapid Fire, Rapid Assault* è uno sparattuto tridimensionale alla *Doom* in cui i mostri e il protagonista hanno quattro ruote: a bordo di un potente veicolo futuristico dovrete infatti superare numerose missioni, potenziando il vostro mezzo con power up e armi nuove. *Rapid Assault* dovrebbe uscire in versione PC CD-ROM in primavera. Rimanendo in ambito 3D, bisogna citare *FX Fighter*, un picchiaduro poligonale per PC CD-ROM che utilizza il tool B-Render della Argonaut per muovere una grande quantità di poligoni ricoperti di texture mapping e "arrotondati" con la tecnica del Gouraud shading. Ogni lottatore ha oltre 40 mosse diverse e per farle sembrare più realistiche è stata utilizzata la tecnica del Motion Capture.



OCEAN

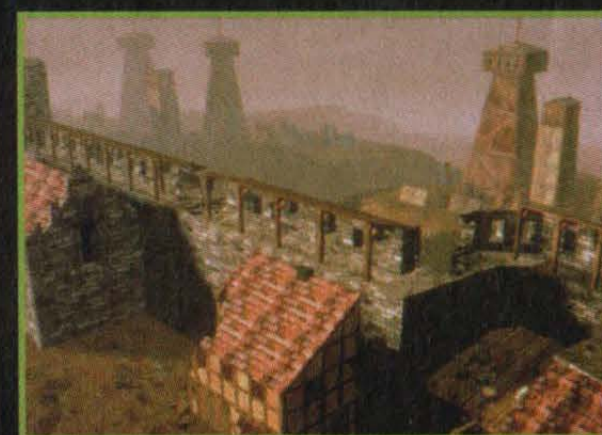
In primavera uscirà *Iron Angel*, un simulatore di volo per PC CD-ROM dalla grafica veramente sensazionale. Il giocatore dovrà pilotare un avveniristico aereo HAF, in grado di raggiungere l'impressionante velocità Mach-6, con il quale sarà chiamato a portare a termine una serie di missioni sorvolando le principali città della Terra e ammirarne l'elevatissimo dettaglio grafico. Completano l'opera una complessa routine di Intelligenza Artificiale, parlato digitalizzato, battaglie aeree in perfetto stile dogfight e una trama non lineare.



SANCTUARY WOODS

La casa californiana che ha creato *The Journeyman Project*, una delle prime avventure con grafica foto-realistica per PC, quest'anno pubblicherà due titoli: *Buried In Time* e *The Riddle Of Master Lu*. Il primo è il seguito di *Journeyman Project*, un'avventura per PC CD-ROM (che girerà sotto Windows) e MAC CD-ROM prevista per aprile in cui il giocatore abatterà il muro temporale e viaggerà nel passato incontrando le grandi civiltà del passato. C'è da sperare solo che i requisiti hardware non siano proibitivi, visti i precedenti di *Journeyman Project*.

Il secondo gioco è un'avventura grafica unicamente per PC CD-ROM che ha per protagonista Robert Ripley, un personaggio molto famoso negli States. Il gioco, ambientato negli anni 30, ha diverse cose in comune con *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, a cominciare dal protagonista: un avventuriero che ama collezionare oggetti bizzarri provenienti da tutto il mondo. Rompicapo, esplorazione e un pizzico di azione sono gli ingredienti di *The Riddle of Master Lu*.



VIRGIN

Tra i titoli più interessanti presentati dalla Virgin al CES c'era *11th Hour*, ovvero il seguito di *7th Guest*: tre CD ricolmi di grafica renderizzata e sonora da sballo che faranno passare notti insonni a molti.

Rimangono i soliti dubbi sull'interattività limitata di questo genere di giochi, ma questo non ci impedisce certo di attenderne con trepidazione l'uscita, prevista per marzo.

Command & Conquer (di cui potete leggere l'anteprima a pag.54) è un altro dei titoli più interessanti: una simulazione che è anche gioco di strategia corollato da sequenze in Full Motion Video e grafica tridimensionale renderizzata. Dai creatori di *Dune 2* in uscita in primavera. Parlando di grafica renderizzata, non si può dimenticare *Lands Of Lore 2*, il GdR sviluppato sempre dai Westwood Studios che utilizza quintali di schermate impressionanti.

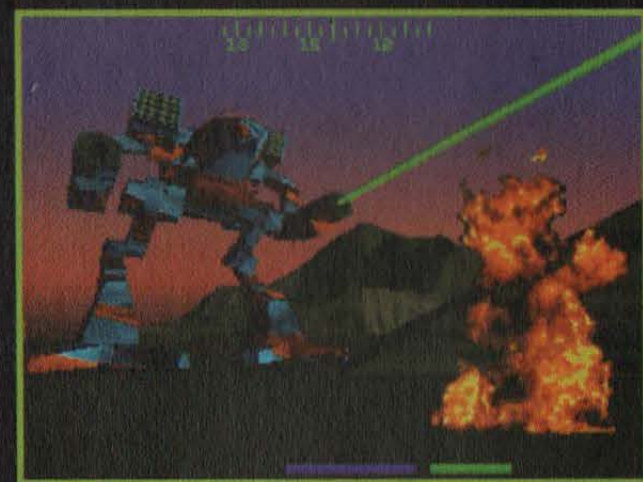
I (molti) fan della stupenda Tia Carrere (vista in "Sol Levante", "True Lies" e "Wayne's World") saranno felici di sapere che in primavera potranno ammirarla in *The Daedalus Encounter*, una promettente avventura spaziale su CD per MAC e PC. La trama ricorda molto da vicino quella della serie "Alien", e se l'atmosfera sarà altrettanto coinvolgente, il titolo acquistato dalla Media Vision potrebbe rivelarsi un gran bel gioco.



In conclusione, segnaliamo tre titoli che saranno disponibili tra qualche mese: *Super Karts*, un gioco di corse in go-kart per PC CD-ROM che ha recentemente rinnovato la propria veste grafica, *Rivers of Dawn*, un GdR di cui si sta occupando Pepe Moreno (il creatore di *Hell Cab*), e *Lost Eden*, un'avventura ambientata in un mondo dove l'uomo coesiste con i dinosauri per PC CD-ROM, CD³², CD-I e 3DO.

MICROLEAGUE

Titolo di punta della Microleague Interactive Software è *Blood Bowl*, conversione per computer dell'omonima simulazione sportiva/gioco di strategia da tavolo della Games Workshop. Il gioco è semplice: due squadre formate da sedici creature, che possono essere umani, orchi, gnomi o scheletri, si affrontano in una arena a suon di pugni e mazzate; sarà possibile giocare in due sulla stessa macchina oppure via modem, e osservare l'azione da diversi punti di vista. La versione PC CD-ROM dovrebbe essere disponibile tra breve, seguita subito dopo da quella su disco. L'altro titolo in progetto della casa è *Citadel of the Dead*, un GdR in prima persona alla *Eye of the Beholder* per Macintosh con più di mille stanze, 13 labirinti e decine di incantesimi diversi.



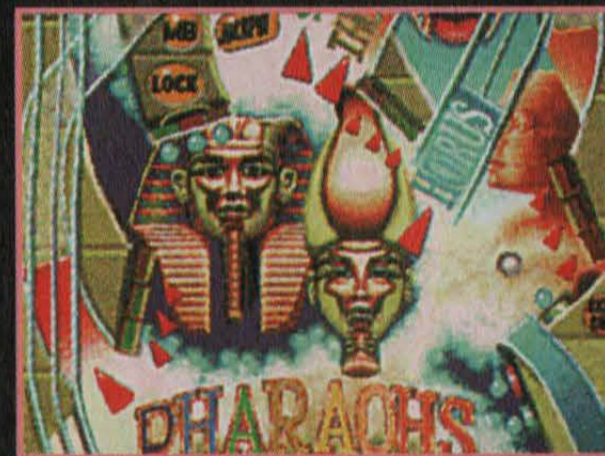
ACTIVISION

Pochi titoli nuovi nel cantiere dell'Activision: molte compilation di vecchi giochi ma solo due novità. Si tratta di *Pitfall - The Mayan Adventure* per Amiga 1200 e CD³², un coloratissimo platform previsto per marzo che riprende le gesta dell'eroico Harry Pitfall, protagonista dell'omonimo coin op che spopolava nei primi anni 80, e di *Mechwarrior 2 - The Clans*, seguito del simulatore di battaglie tra mech uscito nel lontano 1990 per PC che invaderà gli scaffali questa primavera in versione PC e PC CD-ROM (sempre che venga mantenuta la data di uscita, si tratta infatti di uno dei titoli più rimandati degli ultimi anni). Per quanto riguarda le raccolte, bisogna segnalare *Shanghai: Great Moments*, una compilation di quattro diverse versioni del grande gioco orientale che girano sotto Windows, e *Atari 2600 Action Pack*, un nostalgico pacchetto di ben 15 giochi originali usciti per l'Atari (tra cui *River Raid*, *Pitfall*, *Chopper Command* e *H.E.R.O.*) in versione PC CD-ROM e PC che girano sotto Windows.



GT INTERACTIVE SOFTWARE

Questa casa semi-sconosciuta da noi è nientepodimeno che il distributore ufficiale dei giochi della id Software negli USA. L'unico gioco proprio che ha presentato alla fiera era *Ultimate Pinball*, una simulazione di flipper per PC e PC CD-ROM. Sei tavoli diversi, azione frenetica e possibilità del multiball sono alcune delle prerogative del gioco che uscirà tra breve.

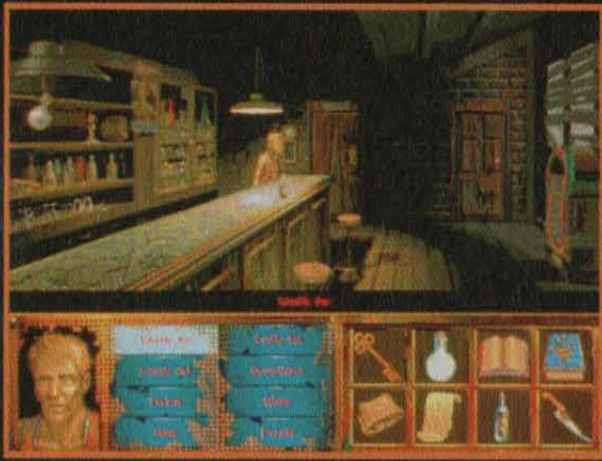


WARNER

Molto attiva sia nel campo dei titoli per PC CD-ROM che in quello per MAC CD-ROM, la Warner ha presentato numerose novità, a partire dai titoli che dovrebbero vedere la luce in primavera: *Flight of the Amazon Queen*, l'avventura grafica sviluppata dalla Renegade per PC CD-ROM, *The Chaos Engine 2* per PC CD-ROM e Amiga, *Motocross*, una simulazione sportiva in prima persona per PC CD-ROM, e *Z*, un originalissimo gioco che è un po' arcade, sparattutto e war game. I titoli per MAC CD-ROM non mancano: tra non molto dovrebbero raggiungere gli scaffali *Quantum Gate*, imponente film interattivo con due ore di video digitale, grafica foto-realistica a 16 bit e possibilità di muoversi e interagire in un realistico ambiente 3D, e *The Vortex*, seguito di *Quantum Gate* che occuperà ben 3 CD con 6 ore di video.



CYBERDREAMS

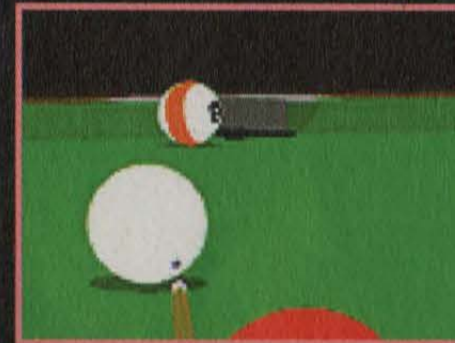


La casa di *Cyber Race* e *Dark Seed* ha presentato il seguito della sua avventura da incubo che prendeva spunto dalle terrificanti creature di H.R. Giger, quelle apparse nel film di "Alien". *Dark Seed 2* sarà disponibile per PC CD-ROM, Mac CD-ROM e Sony PlayStation nell'autunno di quest'anno e comprenderà dialoghi digitalizzati recitati da più di trenta doppiatori, 75 ambientazioni renderizzate con tanto di texture mapping e sequenze video che faranno venire i brividi al giocatore.

Verso la fine dell'estate dovrebbe uscire *I Have No Mouth, And I Must Scream*, un'avventura basata sull'omonima opera di Harlan Ellison (uno dei più acclamati autori contemporanei negli States, che ha collaborato ad alcune sceneggiature di "Star Trek" e "The Alfred Hitchcock Hour") decisamente sconsigliata ai timidi, oppressi e deboli di cuore. L'ultimo gioco in preparazione è *Hunters of Ralk*, un promettente GdR creato nientepopodimeno che da Gary Gygax, uno dei pilastri dell'industria dei giochi di ruolo, ideatore della fortunatissima serie *Advanced Dungeons & Dragons*. Entrambi i titoli saranno disponibili in versione PC CD-ROM, Mac CD-ROM e

INTERPLAY

La società di Brian Fargo ha annunciato l'accordo con la Fathom Pictures, una software house californiana, in seguito al quale nascerà una serie di giochi per PC CD-ROM e Mac CD-ROM; il primo è *The Skins Game at Gighorn*, un gioco di golf con grafica foto-realistica su CD. Finalmente, dopo diverse posticipazioni, dovrebbe essere pronto *Stonekeep*, un GdR in prima persona che si preannuncia come un grande successo. Grafica renderizzata a tutto schermo, mostri e ambienti pre-calcolati, interfaccia innovativa e molto altro per PC CD-ROM. Altri titoli prodotti dall'Interplay sono *Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*, un'avventura in cui il giocatore (impersonato dall'attore Tim Curry, protagonista del "Rocky Horror Picture Show" e doppiatore in *Gabriel Knight*) vestirà i panni del mostro creato dal Dr. Frankenstein, *Jetfighter 3*, simulatore di volo dalla grafica sbalorditiva e una maniacale attenzione ai dettagli (programmato dallo stesso Dinnerman che all'epoca ci regalò il mitico *Interceptor* per



Amiga), *Virtual Pool*, accurata simulazione sportiva dedicata ai virtuosi della stecca, con grafica renderizzata in alta risoluzione, *USCF Chess*, che si prefigge di diventare la simulazione di scacchi definitiva, *Conquest of the New World*, gioco di strategia/azione programmato dai creatori di *Castles* ambientato nell'America del XV secolo, *Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep*, seguito del popolare GdR che inaugurerà le avventure in prima persona.

GAMETEK

La Gametek ha dimostrato di credere molto nell'Amiga; la maggior parte dei nuovi titoli che usciranno quest'anno, infatti, saranno subito disponibili in versione per la macchina Commodore. Uno di questi è *First Encounters*, il seguito di *Frontier* per A1200, PC e PC CD-ROM che trovate protagonista di un'anteprima su questo stesso numero di Zeta.

Per tutti quelli che hanno apprezzato *Lemmings*, ad aprile uscirà *Baldy* (per A1200, CD³², PC, PC CD-ROM, MAC e MAC CD-ROM), una sorta di clone del rompicapo più originale e divertente degli ultimi cinque anni che ha per protagonista una popolazione di piccole creature simili ai lemming. Sempre nello stesso formato (tranne che Mac e Mac CD-ROM) e nello stesso periodo dovrebbe apparire sugli scaffali *Bureau 13*, il gioco basato sull'omonimo GdR che unisce l'azione tipica delle avventure grafiche alla profondità dei giochi di ruolo. A maggio usciranno *Brutal*, un picchiaduro a incontri per A600, A1200 e PC in cui i personaggi sono degli animali, e *Star*



Crusader, la simulazione di combattimenti spaziali per A600, A1200 e CD³² già uscita in versione PC, più il data disk/speech pack per la versione PC su disco. Gli amanti del genere picchiaduro saranno molto contenti di sapere che presto potranno giocare a *Super Street Fighter 2 Turbo* con il loro fido PC; nuove mosse, quattro nuovi lottatori, un misterioso boss finale e la modalità a due giocatori garantiranno ore e ore di divertimento a partire da aprile, quando il gioco apparirà nei negozi (e la conversione è senz'altro migliore del pessimo SF2 della US Gold). *Fairways to Heaven*, infine, è una simulazione di golf per PC e PC CD-ROM completa di sequenze video riguardanti i campi da gioco e interviste a giocatori famosi, sette punti di vista differenti e giocabilità arcade.



PSYGNOSIS

Tre sole avventure nel cantiere della casa di Liverpool: *Guilty*, *Simon the Sorcerer 2* e *Sherrington Fox*. La prima è il seguito di *Innocent Until Caught* e segue le gesta di Jack T. Ladd, un ladro fuggito di prigione che deve vedersela con un'invasione aliena in piena regola. Le peripezie del giovane mago Simon, protagonista dell'avventura *Simon the Sorcerer*, continuano in... *Simon the Sorcerer 2*, appunto. Il giocatore dovrà guidare il protagonista in un mondo bizzarro parallelo al nostro, risolvendo enigmi fino allo scontro finale con il perfido Sordid, da sempre nemico del nostro giovane eroe. Ambientato nell'Inghilterra Vittoriana, *Sherrington Fox* è invece un'avventura in cui, nei panni di Piers Featherstonehaugh, bisognerà salvare l'umanità dalla minaccia del Professor Guttersnipe e dei suoi pericolosi esperimenti genetici. Tra i membri del team di sviluppo, figura il nome di Alastair Graham, esperto animatore della Disney, il che fa ben sperare nella qualità tecnica del gioco.



ROCKET SCIENCE GAMES

La software house americana pubblicherà tre titoli per PC CD-ROM in primavera. Il primo è *Loadstar: The Legend of Tully Bodine*, un gioco d'azione che ha per protagonista la fuga di Tully Bodine dalle forze dell'ordine attraverso una serie di tunnel e canali simili a quelli della Morte Nera visti in "Guerre Stellari". Il secondo



è *Cadillacs and Dinosaurs*, un gioco d'azione/avventura ambientato in un futuro in cui l'uomo e i dinosauri coesistono in una continua lotta per la sopravvivenza.

I protagonisti, Jack Tenrec e Hannah Dundee, dovranno vedersela con enormi lucertoloni e trappole di ogni tipo prima di riuscire a impedire il Secondo Cataclisma che ridurrebbe il pianeta a un deserto. Starà a voi aiutarli.



L'ultimo titolo è *Flying Aces*, una simulazione della Prima Guerra Mondiale che mette il giocatore nei panni di un abile pilota americano, che dovrà combattere per la Patria, prendendo parte a scontri aerei e missioni di vario genere.

ACCOLADE

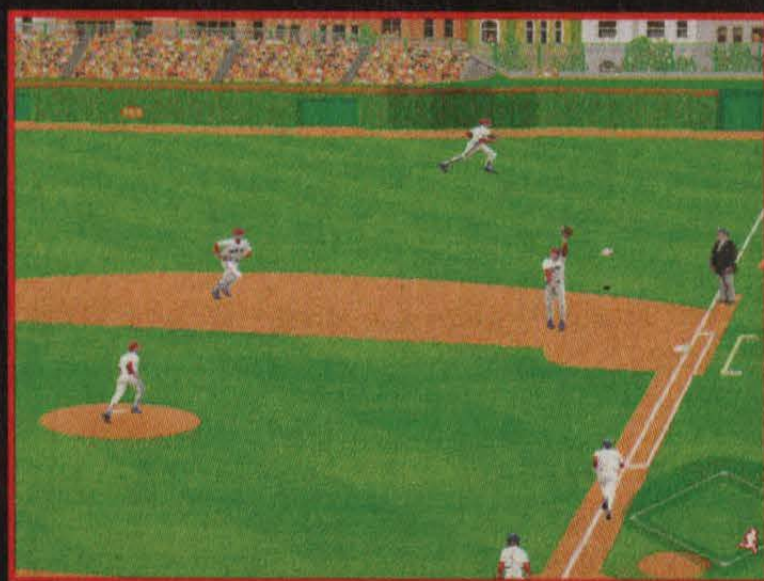
La Accolade ha confermato la sua passione per lo sport, presentando una lunga serie di titoli per PC CD-ROM, tutti rigorosamente sportivi: *Hardball 4*, la famosa simulazione di baseball ormai giunta al quarto capitolo, *Live Action Football*, la simulazione manageriale di football, *Unnecessary Roughness '95*, nuova versione del



gioco di football per PC e PC CD-ROM, la prima che permette di seguire l'azione da una telecamera montata sull'elmetto del giocatore. *Brett Hull Hockey '95*, basata sulle "eroiche" azioni del campione di hockey, *Star Control 3*, il gioco di azione/esplorazione sviluppato dalla Legend, *Jack Nicklaus Golf: The Tour Collection*,



che comprende il gioco di golf originale più un paio di data disk, *Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Edition*, versione Windows dell'omonima simulazione, *Live Action Baseball*, ennesima puntata della serie "Live Action", questa volta basata sullo sport nazionale americano per eccellenza.



DOMARK

Tank Commander è una simulazione di combattimento terrestre per PC CD-ROM e Mac CD-ROM a cui potranno partecipare fino a 16 giocatori in rete. Il gioco può contare su numerosi punti di forza, come il texture mapping del paesaggio, le affascinanti viste esterne, l'audio digitalizzato dinamico, le sequenze in Full Motion Video, la possibilità di studiare il territorio nemico mandando in avanscoperta un elicottero da ricognizione e la realistica visualizzazione del campo di battaglia con il visore a raggi infrarossi. La pubblicazione è prevista per marzo. Nello stesso periodo saranno pubblicati gli altri due titoli della Domark: *The Orion Conspiracy*, un'avventura grafica in SVGA per PC CD-ROM con dialoghi digitalizzati, immagini renderizzate e fondali disegnati a mano, e *Absolute Zero*, un simulatore spaziale per PC CD-ROM e Mac CD-ROM.

LYRIQ

Per gli appassionati del green, tra non molto uscirà *Picture Perfect Golf*, una simulazione golfistica che, come si può facilmente intuire dal titolo, punta tutto sulla grafica. E ci riesce benissimo: il risultato finale è così vicino alla realtà che sembra di assistere a una partita trasmessa su Tele +2; completano la sensazione di immersione l'audio digitalizzato, comprensivo di cinguettio degli uccellini e grida della folla, e l'accuratezza simulativa, che permette di emulare al meglio le vere gesta dei golfisti.



FOX INTERACTIVE

Tutti i titoli della Fox in via di sviluppo sono basati su serie televisive o su film. *Die Hard With A Vengeance* è un gioco di avventura/guida in 3D tratto dall'omonimo film, il terzo della serie "Die Hard", con Bruce Willis e Samuel Jackson e sarà disponibile quest'estate in versione PC CD-ROM. *Return of the Apes* è basato sulla rivisitazione, diretta da Oliver Stone, della saga degli anni 70 "Il pianeta delle scimmie". Si tratterà di un GdR per PC CD-ROM e Sony PlayStation. La versione videoludica della fortunata serie TV "X-Files" sarà un GdR per PC CD-ROM in cui il giocatore controllerà gli agenti dell'FBI Fox Mulder e Dana Scully. In *The X-Files* sarà mantenuta la fantastica atmosfera del telefilm e bisognerà cercare di risolvere alcuni misteri legati a delle apparizioni di forme aliene sul nostro pianeta. Per chi invece preferisce un genere più soft, c'è *Virtual Springfield*, un'opera multimediale per PC CD-ROM basata sul mondo della serie animata "The Simpsons". Il giocatore potrà esplorare la città di Springfield e visitare i luoghi del cartone animato come la taverna di Mo, gli impianti nucleari dove lavora Homer e la scuola dove "studiano" Bart e Lisa.

CORE DESIGN

Continuano le avventure dei bizzarri protagonisti di *Nippon Safes Inc: The Big Red Adventure*, l'avventura grafica sviluppata dall'italiana Dynabyte, uscirà in versione PC tra breve, seguita a ruota da quella per PC CD-ROM e A1200/CD³². Sempre tra breve dovrete trovare nei negozi *The Scorash Open*, una simulazione di golf "real-time" per PC, PC CD-ROM, 3DO e PlayStation con grafica 3D renderizzata e diverse angolature da cui seguire l'azione. A luglio i possessori di PC, PC CD-ROM e 3DO potranno sorvolare i fantastici paesaggi di *AH-73M Thunderhawk* ricchi di texture mapping e Gouraud shading. Infine, sempre quest'estate, uscirà *Shell Shock*, una rivisitazione in chiave moderna per 3DO, PC, PC CD-ROM e PlayStation del classico *Battlezone*, il padre di tutti i simulatori di carro-armato.



MAGNET INTERACTIVE STUDIOS

Solo progetti a lungo termine quelli della Magnet. Il primo gioco previsto uscirà quest'estate: si chiama *Icebreaker*, ed è un rompicapo per PC CD-ROM e 3DO ambientato in un mondo surreale in cui bisogna distruggere delle strane piramidi animate. Il secondo titolo è *Chop Suey*, un'avventura per bambini in formato Mac CD-ROM e PC CD-ROM. Il prossimo inverno sarà la volta di *Castle Harbour*, un'altra avventura per Mac CD-ROM e PC CD-ROM in cui bisognerà aiutare un gruppo di amici in vacanza a salvare il mondo. Per poter provare il primo titolo veramente interessante, però, bisognerà attendere la fine dell'anno, quando uscirà *Bluestar*, un originalissimo gioco d'azione per PC CD-ROM e 3DO in cui il giocatore controllerà un particolarissimo delfino che pensa e agisce come un uomo. Direttamente tratto dall'omonimo film horror di Clive Barker, *Hellraiser - Virtual Hell* è un'avventura interattiva tridimensionale a 360° per PC che uscirà non prima del '96. Le immagini viste promettono veramente bene e sarà dura attendere ancora un anno. In conclusione, segnaliamo un altro titolo previsto per l'anno prossimo: *Seal Team Six*, un promettente GdR/adventure in cui bisognerà prendere parte a una serie di missioni di vitale importanza nei panni di un agente del servizio speciale americano, il Seal Team.



Le immagini viste promettono veramente bene e sarà dura attendere ancora un anno. In conclusione, segnaliamo un altro titolo previsto per l'anno prossimo: *Seal Team Six*, un promettente GdR/adventure in cui bisognerà prendere parte a una serie di missioni di vitale importanza nei panni di un agente del servizio speciale americano, il Seal Team.

BETHESDA SOFTWORKS

Per gli amanti dei GdR alla *Ultima Underworld*, tra breve uscirà, in versione PC CD-ROM, il secondo capitolo di *Elder Scrolls*, *Dagger Fall*. Il nuovo motore grafico 3D promette vere e proprie meraviglie, sempre che abbiate un processore abbastanza potente. Un sacco di cose sono cambiate rispetto ad *Arena*: è possibile andare sott'acqua e visitare mondi paralleli, il già stupendo sistema di incantesimi è stato ulteriormente migliorato, l'area di gioco è ancora più estesa, e inoltre è possibile continuare l'avventura mantenendo lo stesso personaggio dell'episodio precedente.

Rimanendo in ambiente 3D, la Bethesda sta ultimando *The Terminator: Future Shock*, il gioco d'azione a 360° con più di 40 missioni, decine di nemici diversi e armi e oggetti a volontà. Il giocatore dovrà aiutare John Connor nella sua perenne lotta contro il terribile SkyNet, e potrà camminare, correre e persino volare!



GREMLIN INTERACTIVE

Questo mese dovrete trovare nei negozi *Slipstream 5000*, il futuristico gioco di corse poligonale per PC CD-ROM. È possibile scegliere il proprio corridore tra i dieci disponibili e la pista su cui correre tra altrettanti percorsi. La longevità del gioco è assicurata dai numerosi power up con i quali è possibile potenziare il mezzo e dalla possibilità di giocare in due con lo split screen. Altre caratteristiche sono il commento durante la corsa, il replay con diverse inquadrature tra cui scegliere, animazioni introduttive e network-play a cui possono partecipare fino a quattro giocatori.



SALES CURVE INTERACTIVE

Il primo titolo a uscire sarà *Kingdom O' Magic*, una bizzarra "commedia punta e clicca" per PC CD-ROM, Mac CD-ROM, 3DO e PlayStation che dovrebbe essere disponibile in autunno. Ambientata in un bizzarro mondo medievale, l'avventura vi permetterà di vestire i panni di uno dei quattro personaggi disponibili e di tuffarvi in un'esperienza che va al di là dell'immaginabile. *Hard Corps* è un gioco d'azione per PC CD-ROM, Mac CD-ROM, PlayStation e 3DO previsto per l'inverno prossimo in cui si avrà a che fare con mostri cibernetici, ambientazioni futuristiche e arene in cui hanno luogo combattimenti all'ultimo sangue. Sempre di guerre si parla in *Gender Wars*, il gioco d'azione isometrico per PC CD-ROM previsto per la fine dell'anno che vede protagonista la guerra secolare tra uomini e donne. Da che parte preferite stare, da quella del sesso forte o di quello debole?



Dopo il ben poco giocabile *Cyberwar*, la SCI ci riprova con *The Lawnmower Man 2: Jobe's War*. Parallelamente all'uscita del film omonimo nelle sale prevista per Natale, il gioco sarà disponibile inizialmente in versione PC CD-ROM, e in seguito Mac CD-ROM, 3DO e PlayStation. Si tratterà di una nuova tipologia di gioco, denominata multi-player arcade, che dovrebbe risollevare il nome della casa dopo le critiche che ha sollevato la limitata interattività dei titoli precedenti legati al film.

DIGITAL PICTURES

Slam City è una simulazione di basket per PC CD-ROM (in due versioni: Pentium e 486) e Mac CD-ROM con due ore e mezza di Full Motion Video e colonna sonora di qualità CD con tanto di brani rap eseguiti da Scottie Pippen; la versione Pentium dovrebbe essere già disponibile, mentre quella per 486 uscirà a marzo, seguita da quella per Mac tre o quattro mesi più tardi. *Supreme Warrior* è invece un film di arti marziali interattivo per PC CD-ROM, Mac CD-ROM e 3DO disponibile per quest'estate. Si tratta di un particolarissimo picchiaduro con FMV, numerosi colpi (segreti e non) e sonoro digitale sia in inglese che in cantonese.

Corpse Killer è un vero e proprio film horror interattivo che promette di coinvolgere il giocatore totalmente, grazie alla perfetta atmosfera da incubo e alla colonna sonora a tema. La versione PC CD-ROM dovrebbe vedere la luce quest'estate, mentre quelle per Mac CD-ROM e 3DO dovrete trovarla già in circolazione quando leggerete queste righe. Ultimo gioco della Digital Pictures in programma è *Night Trap*, ennesimo film interattivo che ha per protagonista un gruppo di ragazze, tra cui l'attrice Dana Plato (la giovane Kimberly del vecchio telefilm "Il mio amico Arnold"), che passano la notte in una enorme casa deserta. La versione Mac CD-ROM dovrebbe già essere nei negozi, mentre in estate uscirà quella per PC CD-ROM.



INCONTRARI RAVVICINATI

arriva Elite 3

David Braben, da sempre genio incontrastato delle simulazioni poligonali, sta lavorando al terzo capitolo di una delle saghe spaziali più famose: Elite. Preparatevi ad arrivare lassù dove nessuno è mai giunto prima.

La sede della Frontier Developments è sperduta nel verde della campagna del Cambridgeshire, al termine di una lunga strada sterrata. Stufo del caos della città, David ha preferito venire a lavorare qui, in una vecchia "fattoria" immersa nel verde e lontana dallo smog: niente più traffico, niente più rumore, solo pace e serenità. Deve

essere questo il segreto del successo di David: staccarsi dal resto del mondo e creare in perfetta armonia, in un ambiente rilassante e stimolante. Al mio arrivo, David sta cercando di risolvere un fastidioso problema che l'ha tenuto impegnato negli ultimi giorni (e anche nelle ultime notti): un algoritmo per velocizzare lo *screen update* della



versione Amiga di *First Encounters*. Le borse sotto gli occhi non lasciano alcun dubbio: dev'essere proprio un problema piuttosto rognoso. "Veniamo a noi", mi dice dopo i rituali convenevoli, come per

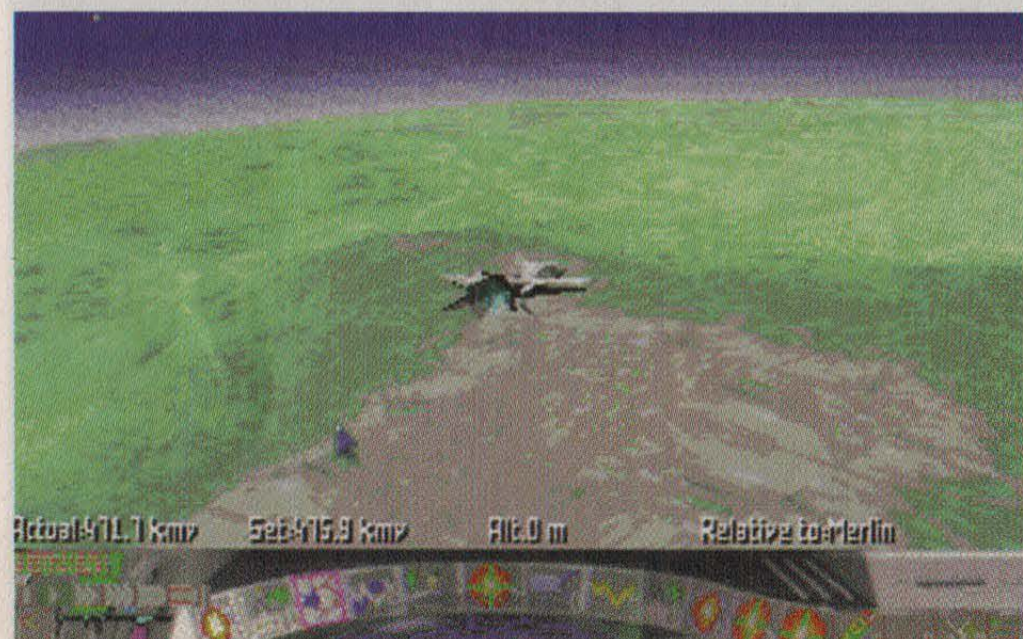
liberarsi la testa dalle linee di codice. Ci accomodiamo nel suo ufficio e cominciamo a chiacchierare.

Sei soddisfatto di *Elite 2*? Qualcuno si è lamentato dei bug...

Molte persone hanno testato il gioco (i tanto invidiati playtester, NdR) prima che venisse messo in vendita e tutti i bug che sono stati scoperti sono stati messi a posto velocemente. In un gioco c'è sempre qualcosa che potrebbe essere migliorato, ma se si facesse così nessun titolo vedrebbe mai la luce. Non potrete mai immaginare quanto tempo abbiamo investito nel playtesting: *Frontier* è immenso e può girare su macchine differenti, inoltre ogni giocatore ci gioca in maniera diversa, se dovessimo tenere conto di tutti questi parametri in modo approfondito non finiremmo più. Sì, posso dirvi soddisfatto per i risultati ottenuti; *Frontier* ha venduto 200.000 copie in Europa e non importa se qualcuno ha trovato qualche piccolo bug: data la complessità del codice era inevitabile, e in fin dei conti penso che, visto quello che può offrire il gioco, un paio di bug non possano influire più di tanto.

Hai appena formato un team di sviluppo. Perché ci è voluto così tanto tempo per iniziare a lavorare con persone specializzate?

Ho lavorato con altra gente in precedenza; i giochi complessi di adesso necessitano di un lavoro di squadra per essere terminati in un tempo accettabile, inoltre utilizzando gente spe-



La grafica di *First Encounters*, soprattutto per quanto concerne i pianeti, è migliorata molto rispetto a *Frontier*.



Alcuni membri della Frontier Developments Limited. Da sinistra a destra: Aggy Finn, grafico 3D, David Braben, Manda Scott, direttore finanziario.

IL PASSATO

David Braben lavora nel campo dei videogiochi fin dagli inizi dell'era a 8 bit e ha assistito ai cambiamenti sostanziali che hanno rivoluzionato il modo di divertirsi, e in certe occasioni è stato diretto protagonista di queste piccole grandi rivoluzioni, realizzando progetti apparentemente impossibili. David è conosciuto nell'ambiente come ideatore e creatore unico di giochi tridimensionali di successo; il primo è stato *Elite*, prodotto in collaborazione con Ian Bell quando entrambi erano studenti dell'Università di Cambridge. Uno o due anni dopo uscì *Zarch* per Archimedes, in seguito convertito per Amiga e ribattezzato *Virus*, che vinse il premio di Miglior Gioco del 1988. Negli anni a seguire, David lavorò quasi esclusivamente sul seguito di *Elite*, *Frontier*, il gioco che avrebbe dato ai fan del titolo originale le opportunità e la varietà d'azione che desideravano, la simulazione che avrebbe aperto le porte a una nuova generazione di avventure spaziali 3D.

IL PRESENTE

Frontier è basato sugli stessi principi di *Elite* (ovvero la compravendita di materiali con lo scopo di guadagnare sempre di più, la possibilità di potenziare la propria astronave utilizzando i soldi racimolati con il commercio e l'aumentare della complessità di gioco man mano che si procede nell'avventura), anche se in effetti sono stati approfonditi notevolmente e hanno ben poco a che fare con le semplici regole del titolo originale. Durante lo sviluppo del gioco, David ha scoperto il suo interesse nell'astronomia che ha favorito la creazione di nuovi pianeti.

Inoltre, il programmatore ha dato molta più importanza alle leggi fisiche, quindi il comportamento dell'astronave aderisce fedelmente ai modelli reali, rendendo i combattimenti più difficili di quanto fossero in *Elite*. *Frontier* può contare su una profondità "culturale" maggiore: scopo del giocatore non è solamente raggiungere il livello *Elite* (ovvero il massimo riconoscimento per un pilota spaziale), ma di guadagnare medaglie e promozioni che acquistano un valore molto particolare nel gioco, come se il protagonista lavorasse veramente al servizio di una Federazione Galattica. *Frontier* è uscito nell'ottobre del 1993 e ancora al giorno d'oggi rimane una delle migliori, se non la migliore, simulazioni spaziali.

Frontier: Elite 2 ha richiesto ben cinque anni di lavoro e durante questo tempo l'industria dei videogiochi si è evoluta molto. Dello sviluppo di un titolo non si occupa più una persona sola, come invece accadeva non molti anni fa, ed è necessario riuscire a sviluppare più di un progetto contemporaneamente, accorciando i tempi di produzione. David ha capito che il suo modo di lavorare andava cambiato e non ha perso tempo: nel febbraio '94 ha fondato la Frontier Developments Limited, una società di sviluppo nata con lo scopo di riunire persone esperte, motivate e con molte idee innovative. Le intenzioni erano di costruire un luogo di pace dove fosse possibile sviluppare le proprie idee senza venire distratti o disturbati da un ambiente ostile quale è il centro urbano: proprio per questo David ha scelto come quartier generale una sorta di "fattoria" nei dintorni di Cambridge immersa nel verde e lontana dal caos della città.

A circa dieci mesi di distanza dalla sua fondazione, la Frontier Developments Limited conta otto membri interni (contro i tre iniziali), che hanno lavorato instancabilmente sul progetto *Elite 3 - First Encounters*.

ELITE

Uscito inizialmente per i computer a 8 bit (erano i tempi lontani del C64...),

Elite ha fatto la sua comparsa sull'Amiga nella seconda metà degli anni ottanta e si è subito imposto come uno dei migliori simulatori spaziali. Unico nel suo genere, il gioco permetteva di girovagare per l'universo a bordo della propria astronave in cerca di clienti a cui rivendere le merci che si trasportavano. Il gioco poteva contare su una scarna grafica poligonale, che a quel tempo comunque faceva tutt'altro effetto, ed ebbe un grande successo grazie all'elevata possibilità di azione che lasciava al giocatore, libero di girare in un'area di gioco dalle dimensioni impressionanti.



CITTÀ SPAZIALI

Nel primo *Elite* non era possibile sorvolare le superfici dei pianeti, né tantomeno visitare le città. In *Frontier*, invece, venivano rappresentate costruzioni aliene poligonali, basi spaziali e vere e proprie città con tanto di texture mapping, anche se potevano apparire un po' "sintetiche", nel senso che non erano molto realistiche. In *First Encounters* tutto è cambiato in meglio: le montagne sono molto più che un gruppo di cinque o sei poligoni a forma di piramide grazie a un motore grafico simile a quello di *Magic Carpet*, le costruzioni sono più dettagliate e i pianeti hanno differenti conformazioni, come ghiacciai, laghi di lava ribollente, radure sconfiniate e deserti come nel più complesso dei simulatori di volo.



IL FUTURO

First Encounters sarà ambientato nello spazio, cinquant'anni dopo l'ultima puntata della serie *Elite*. I giocatori che hanno passato notti insonni cercando di vendere un carico di minerali a un cargo stellare non perderanno il lavoro svolto finora: il gioco riconoscerà infatti i salvataggi del titolo precedente e permetterà di continuare l'avventura. Il gioco presenta innumerevoli innovazioni, ma in fondo lo scopo è sempre lo stesso: girovagare per l'universo in cerca di affari fruttuosi.

Per cominciare, sono state aggiunte numerose astronavi nuove e le vecchie sono state "ritoccate" per tenere il passo con i tempi: ora, grazie al texture mapping, hanno un look decisamente più realistico. Appaiono molto più reali anche le città spaziali, le stazioni orbitanti e tutti gli oggetti del gioco, che sono stati completamente ridisegnati e arricchiti da texture mapping. Osservando la Terra si potranno notare i diversi continenti, mentre per disegnare le superfici degli altri pianeti sono stati utilizzati i dati in possesso degli astronomi. Il cockpit dell'astronave è stato disegnando con il 3D Studio e l'interfaccia utente è stata ridisegnata completamente: tenendo conto delle osservazioni di chi aveva giocato a *Frontier* sono state aggiunte nuove icone per ridurre le combinazioni di tasti da ricordare; durante le soste negli spazio-porti sarà possibile vedere l'interno della cabina anziché la sola console di comando (in volo occuperebbe troppo spazio). In volo, le mappe, le videate di status e lo schermo della Bulletin Board stellare saranno proiettate sul visore principale al centro dello schermo, mentre i messaggi verranno visualizzati alla base del display - inoltre lo scanner è stato potenziato e permetterà di sapere molte più cose sulle astronavi nel raggio d'azione, come il tipo, la distanza, la direzione e possibilmente l'organizzazione di cui fa parte. Le viste laterali apparse nel primo *Elite* sono rimaste anche in *Elite 3*, così come quelle verso l'alto e verso il basso di *Frontier*; in più, sarà possibile selezionare la vista dal missile lanciato, ormai tipica di ogni simulatore di volo.

Una importante novità è la presenza dei giornali mensili ai quali è possibile abbonarsi, che riportano gli eventi principali sui quali influiscono le azioni del giocatore; ci sono cinque testate, di cui due indipendenti e tre affiliate ad altrettante forze politiche (che quindi rifletteranno il loro punto di vista degli avvenimenti), e rappresentano un incrocio tra i classici giornali su carta stampata e la posta elettronica (E-mail). Il giocatore potrà anche decidere la missione da portare a termine basandosi su queste notizie.

Nel primo *Elite*, i Thargoids erano ovunque: arrivavano all'improvviso, attaccavano e sparivano con altrettanta rapidità. In *Frontier* se ne incontravano meno (qualcuno obiettava che non ce ne fossero proprio, ma in verità quei pochi ben nascosti bastavano per fare una strage); in *First Encounters*, i Thargoids sono tornati e forniscono il pretesto per una lunga e impegnativa missione che potrebbe durare più di tre anni (di gioco, ovviamente), al termine della quale sarà possibile equipaggiare l'astronave con dispositivi altrimenti introvabili.

In *Elite 3* non c'è traccia di neanche un byte del codice originale: è stato completamente riscritto per utilizzare al meglio le potenzialità delle nuove macchine, ovvero l'architettura a 32 bit del PC e le caratteristiche della nuova gamma Amiga (ovvero A1200, CD32 e A4000). La versione PC, sia su disco che su CD, è stata scritta appositamente per i processori 386, 486 e Pentium (il computer caricherà il codice in base alla configurazione della macchina) e si avvarrà di spezzoni video recitati da attori, oltre che di una quantità limitata di parlato digitalizzato. La versione Amiga utilizza al massimo le potenzialità delle nuove macchine e dovrebbe contare su una grafica in 256 colori arricchita da texture mapping; sono sorti non pochi problemi in termini di velocità per la presenza del texture mapping e i programmatori stanno cercando un giusto compromesso tra quantità di "mappatura" e velocità di gioco. La versione per PC uscirà a febbraio, mentre quella per Amiga dovrebbe raggiungere i negozi dopo poco tempo.



Le astronavi di *First Encounters* sono state disegnate lavorando sulla base di quelle apparse in *Elite* e *Frontier*.

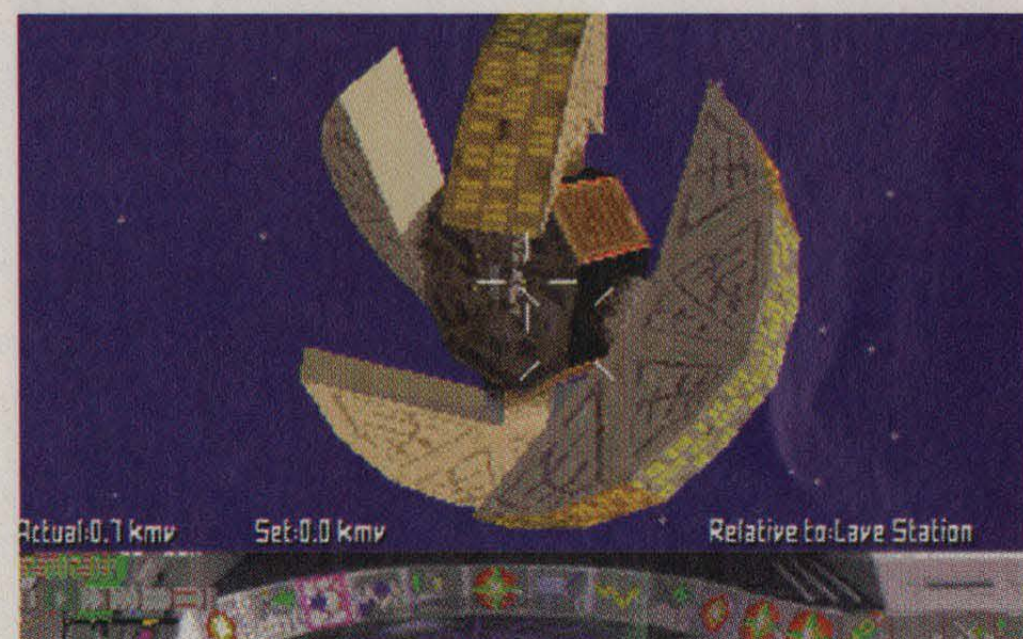
cializzata si ottengono risultati migliori. Ho impiegato cinque anni per sviluppare *Frontier*, mentre per *First Encounters* è bastato un anno perché ci hanno lavorato otto persone. Non voglio spendere tutto quel tempo per realizzare un solo gioco. In *Elite 3* ci sono 100.000 parole di solo testo contro le 5.000 di *Frontier*; il livello di complessità è talmente elevato che solo un buon team avrebbe potuto fare un lavoro accettabile. Quando vedrete *First Encounters* per la prima volta, *Frontier* vi sembrerà un titoletto superficiale; proprio lo stesso che è accaduto quando è uscito *Frontier: Elite* sembrava preistoria. Non voglio che la gente pensi che *First Encounters* sia una rivisitazione di *Elite 2*. Il gioco è stato completamente riscritto e apparirà speciale fin dalla prima schermata.

L'industria si sta evolvendo e al giorno d'oggi per farsi notare bisogna avere un grande nome alle spalle... come la Gametek, per esempio. Sono finiti i tempi in cui una sola persona poteva produrre un titolo giocabile corredato da una grafica concorrenziale.

Al giorno d'oggi non basta una giocabilità elevata: serve anche un aspetto grafico molto curato. Pensi che Elite 3 abbia entrambi i requisiti?

Tu stesso, Derek, hai commentato le immagini di gioco dicendo che sembrava un titolo della Origin... beh, io preferisco dire che i giochi della Origin assomigliano al nostro stile, ad ogni modo lo prendo come un complimento. La differenza di base è che in *Privateer* le superfici sono piatte, mentre nel nostro gioco abbiamo mondi realistici con superfici ondulate. A proposito di realismo, se in *First Encounters* guardate verso l'orizzonte, vi troverete davanti a un'immagine indistinta: è lo stesso che accade in realtà, perché l'occhio umano non è in grado di vedere oltre una certa distanza.

Penso che per un gioco sia fondamentale avere un grafica più che curata, ma allo stesso tempo credo che sia dannoso inserire delle sequenze pre-calcolate: pregiudicano la gio-



Grazie al texture mapping e alle routine di ombreggiatura, le navi spaziali appaiono molto realistiche.

cabilità e rovinano il divertimento. Il supporto ottico può essere pericoloso, perché molta gente crede di essere autorizzata a riempire i CD di sequenze video per niente interattive; inoltre, dopo che hai visto una scena digitalizzata o renderizzata, per quanto possa essere bella, non vorrai rivederla una seconda e una terza volta. Certo, sono d'accordo sul fatto che siano meglio della grafica disegnata a mano, ma se vuoi vedere una bella scena digitalizzata fai prima ad accendere la TV. Il video su CD è una novità attraente, ma presto svanirà l'interesse per queste cose superficiali. In *First Encounters* ci sono alcune scene digitalizzate, ma sono solo una parte del gioco che serve per aumentare l'atmosfera e non sono lì solo per fare bella figura.

Visto che hai lavorato su diverse macchine, che cosa mi puoi dire a riguardo delle differenze di programmazione?

Per quanto riguarda le versioni di *First Encounters*, l'Atari ST è stato accantonato soprattutto per alcuni problemi riguardanti la quantità di memoria disponibile, e abbiamo incontrato gli stessi ostacoli nella versione per Amiga 500.



Una città spaziale ancora in lavorazione. Nel gioco finito sarà completata da enormi costruzioni e mezzi in movimento.



I diversi pianeti saranno caratterizzati da ghiacciai, deserti e verdi vallate.

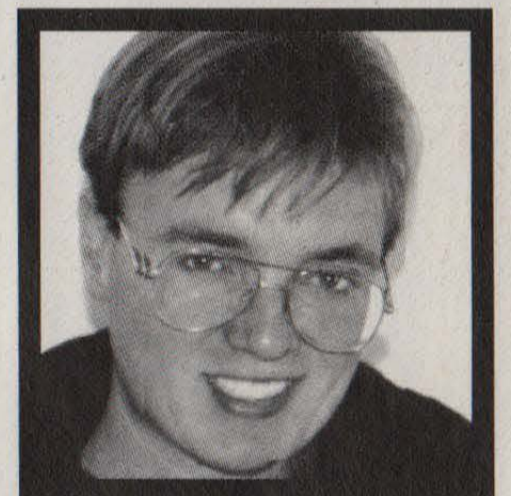
Avremmo potuto ridisegnare la grafica per rendere il gioco compatibile con tutte le macchine, ma non sarebbe stato lo stesso e assomiglierebbe un po' troppo a *Frontier*. Con le potenzialità delle piattaforme moderne possiamo fare molte più cose; per quanto riguarda il Pentium, ad esempio, nel programma ci sono diverse routine che ne sfruttano le caratteristiche uniche. I modelli nuovi della serie Amiga, ovvero quelli con il chipset AGA, sono abbastanza potenti, anche se dobbiamo accettare alcuni compromessi; il problema principale è la velocità: data la complessità della grafica, abbiamo due possibilità, ovvero togliere un po' di particolari oppure ottimizzare le routine; siamo riluttanti a semplificare la grafica, quindi abbiamo optato per l'ottimizzazione del codice... o almeno è quello che speriamo di riuscire a fare! Si tratta di raggiungere un aggiornamento video decente (e giocabile): in pratica il processore deve compiere alcune operazioni con la palette ogni volta che ridisegna lo schermo, quindi risulta più lento rispetto a un PC. Poi bisogna fare anche i conti con altre cose oltre alla grafica, come la presenza dei nemici, quindi le cose si complicano.

Non credi sia strano il fatto che in giro non ci siano cloni di Elite?

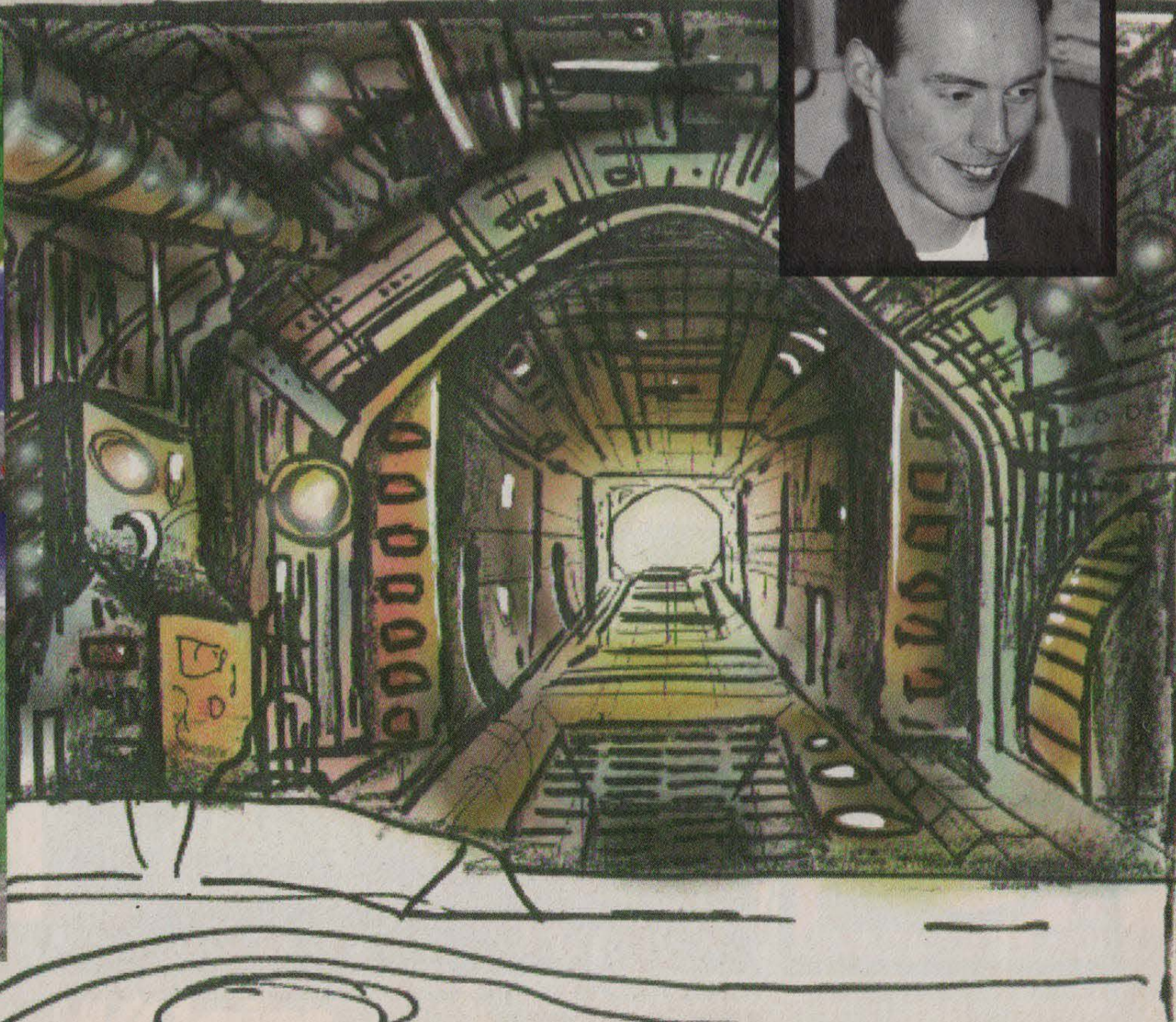
Ci sono un sacco di titoli che hanno preso spunto da *Elite*, soprattutto giochi prodotti dalla Gremlin. Nessuno ce l'ha mai fatta... "ispirazione" è una bella parola e direi che *Privateer* della Origin si è ispirato molto al mio gioco.

In circolazione puoi trovare titoli molto carini, come *Epic*, *Wing Commander*, *Star Trek* e *Star Control*, ma l'unica cosa in comune con *Elite* è l'ambientazione.

Non ci sarà mai un gioco come *Elite*, a parte *Frontier* e *First Encounters*, ovviamente. In giro ci sono molti cloni di *Doom* perché è un tipo di gioco facile da copiare, mentre *Elite* è tutt'altra cosa.



Dall'alto al basso, Peter Irwin e Peter Elliot Green (programmatore), Andrew Dunn (software engineer).



ASTRONAVI RENDERIZZATE

Utilizzando alcuni pacchetti grafici tridimensionali, gli artisti della Frontier Developments Limited hanno rinnovato completamente la libreria delle astronavi aggiungendone di nuove e arricchendo quelle "vecchie" con texture mapping. Per il fatto stesso che utilizzano una tecnica poligonale, gli oggetti tridimensionali di *First Encounters* non raggiungeranno la qualità grafica di quelli in bitmap 3D della saga di *Wing Commander* ma saranno comunque molto ricchi di particolari e realistici



Utilizzando la tecnica Gouraud shading, i grafici sono riusciti ad "ammorbire" le forme poligonali delle astronavi.

Riprendiamo in esame *Frontier - Elite 2*. Non pensi che l'area di gioco fosse troppo estesa?

Non sei la prima persona che me lo fa notare. Secondo me, però, un gioco immenso come *Frontier* piace più di uno che fa girare il giocatore sempre nella stessa area. Il bello di *Frontier* è che puoi volare e volare, senza mai ritornare in un'area già visitata.

Abbiamo raggiunto la fine della saga di *Elite* o continuerà con la quarta puntata? Non ti sei stancato di questa ambientazione?

Absolutamente no. Non mi sono stancato di questa tipologia di giochi, ma è possibile che prima o poi esca qualcosa di diverso. Vedremo...

Parliamo di *First Encounters*. Non avrebbe potuto essere un semplice data disk?

Elite 2 non è assolutamente come volevo che fosse *First Encounters*. *F.E.* non avrebbe potuto essere un data disk perché si tratta di un programma molto complesso, che permette di esplorare mondi in maniera completamente diversa da quanto accadeva in *Frontier*. Ogni programma che ho scritto è stato un miglioramento di quello precedente e non posso limitarmi a creare data disk che funzionino con lo stesso gioco, magari con un paio di routine ottimizzate.

Tecnicamente parlando, *First Encounters* è il massimo dell'evoluzione. Ci sono sorgenti di luce realistiche, texture mapping a volontà e astronavi renderizzate. Abbiamo impiegato un bel po' di tempo a modellare gli oggetti con il 3D Studio, ma ne è valsa la pena. Sono molto soddisfatto del nuovo pannello di controllo dell'astronave e della mappa stellare olografica, anche se li sto ancora rifinando. Abbiamo anche dei fondali disegnati a mano da Danny Flynn che verranno digitalizzati con lo scanner: daranno al gioco un tocco di classe in più.



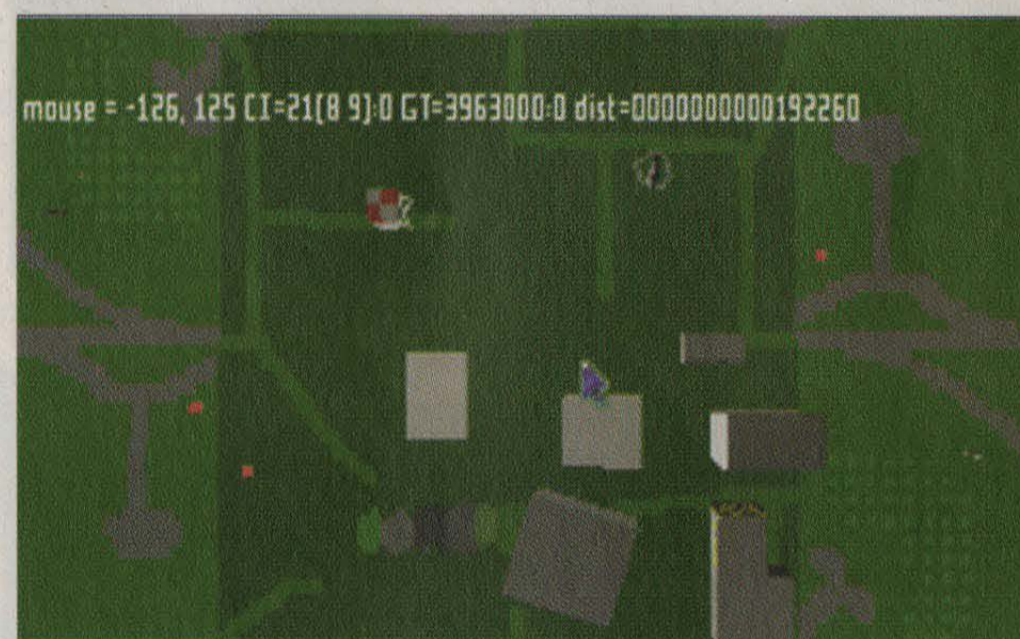
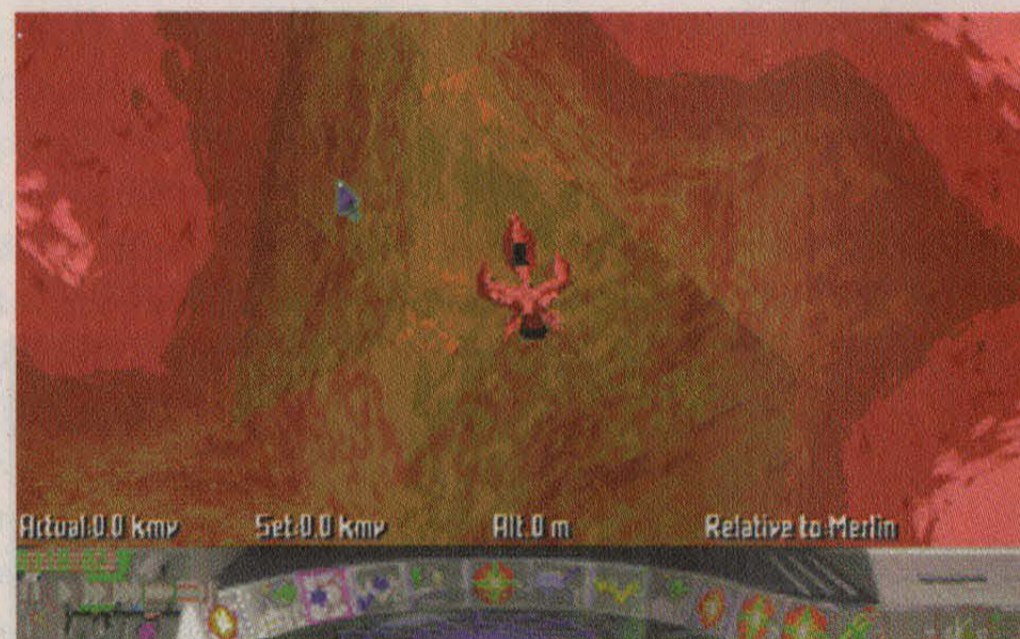
Mike Edie, coordinatore della sezione audio/video.



Immagini di gioco come questa possono ricordare i bellissimi paesaggi poligonali di *Magic Carpet* della Bullfrog.



Una stazione orbitante. Per le manovre più difficili, come gli atterraggi, si può chiedere aiuto al computer di bordo.



Ora cambiamo argomento e vediamo com'è David Braben al di fuori del lavoro. Che musica ti piace?

Ascolto abbastanza Kostacovich e i Pink Floyd. Sono andato al loro ultimo concerto a Londra e mi sono piaciuti molto.

Che cosa fai quando sei lontano dai computer?

Mi piace molto giocare, videogiochi a parte. Ascolto spesso un po' di musica, leggo libri e guardo molti film. Mi piace anche fare passeggiate, ma non quando fa freddo.

Qual è stato l'ultimo film che hai visto?

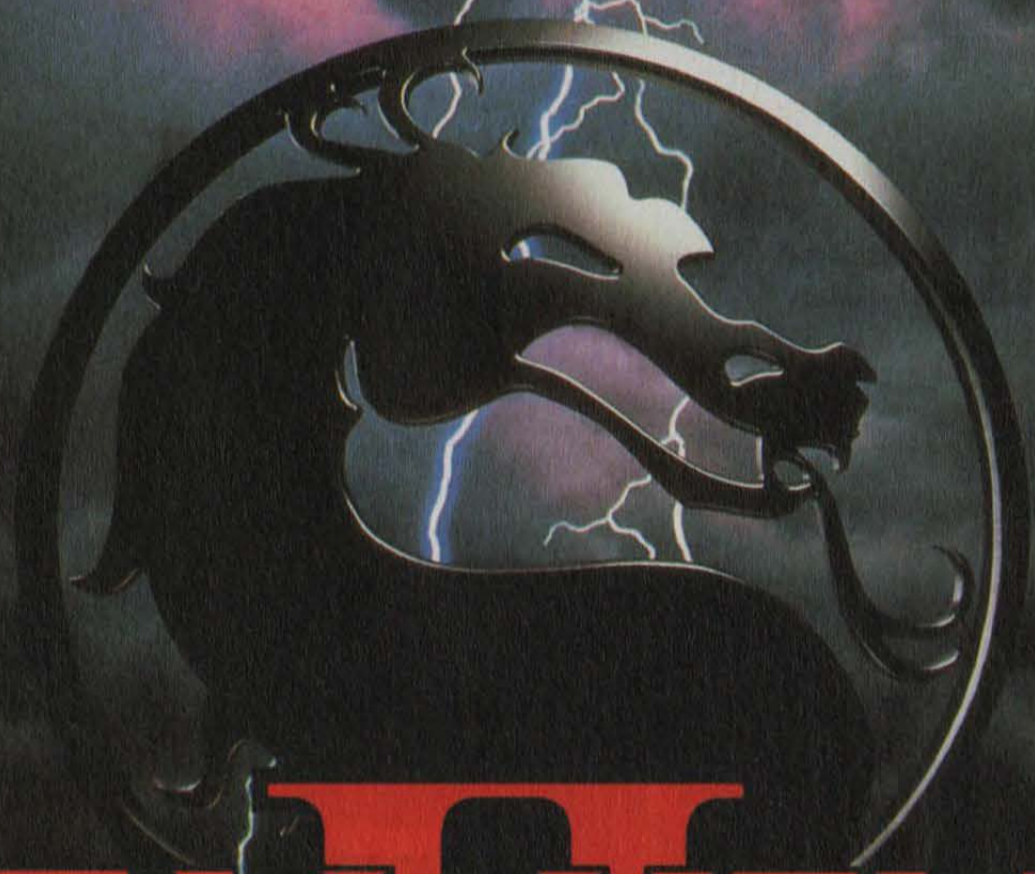
Ho visto "Aladdin" e mi è piaciuto molto. Mi piacerebbe anche vedere "The Lion King" (questo al tempo dell'intervista, NdR). Sono ottimi film da vedere quando si vuole evadere dalla realtà.

Che cosa pensi dell'accoglienza che hanno avuto i tuoi giochi sulle riviste specializzate?

Le recensioni che ho letto erano tutte favorevoli a parte due, entrambe firmate dalla stessa persona. Da quello che ho potuto vedere, tutti hanno provato a fondo i giochi e hanno giudicato con coscienza.

Derek Dela Fuente

NIENTE, NESSUNO VI PUO' PREPARARE



MORTAL KOMBAT[®]

DISPONIBILE NELLE VERSIONI PC DISK PC CDROM

MANUALE IN ITALIANO

DISTRIBUTORE UFFICIALE
PER L'ITALIA

Software & Co.

Via Mazzini 12 - 21020 Casciago (VA)

Tel. 0332/223305 - Fax 0332/223828

Acclaim[®]
entertainment inc.

Il 1994 è stato un ottimo anno per i videogiochi. Da *Sim City 2000* a *Magic Carpet*, da *System Shock* a *Little Big Adventure*, la qualità della produzione videoludica si è mantenuta mediamente piuttosto alta, soddisfacendo tutti gli appassionati, qualunque sia il genere da loro preferito. E il 1995 come sarà? Da quello che ci è dato sapere (e che abbiamo potuto vedere), potrebbe essere ancora meglio. I presupposti ci sono tutti, visto che quest'anno dovrebbero uscire diversi giochi di team di sviluppo che, per una ragione o per l'altra, nel 1994 non hanno prodotto nuovi titoli. Gente, tanto per fare qualche nome, del calibro dei Bitmap Brothers, di Geoff Crammond o dell'Amazing Studio di Eric Chahi. ZETA ha cercato di leggere nel futuro, anticipandovi quelli che saranno a nostro parere (seppure con le scarse informazioni a nostra disposizione in questo momento) i migliori e probabilmente i più venduti giochi dell'anno. Alla fine dell'anno tireremo le somme e vedremo quanto siano state accurate le nostre previsioni. Ecco, con l'aiuto di Gary Penn, uno dei migliori e meglio informati giornalisti inglesi del settore, quello che abbiamo intravisto nella nostra sfera di cristallo.

QUAKE

PC

Carneficina in 3D sviluppata dalla id Software. Uscita prevista (in versione shareware): fine '95.

In pillole: Dai, non vorrete mica la trama...

È interessante far notare che: Si potrebbero fare speculazioni fino alla nausea (o fino all'uscita del gioco) sul contenuto di *Quake*, ma i programmatori stanno cercando di tenere la bocca chiusa per non creare troppe aspettative. Come se non l'avessero già fatto...

Si mormora: Con *Quake*, la id Software punta al massimo del realismo. L'ambiente sarà più dettagliato di quello di *Doom*, con grande libertà di movimento e viste a 360°, mentre gli avversari saranno poligonali (e probabilmente in texture-mapping) per far sì che rispondano alle interazioni in modo ancora più credibile. Il nome e la trama potrebbero cambiare da qui all'uscita, ma la id è sicura che *Quake* starà a *Doom* come *Doom* stava a *Wolfenstein*. «E gli altri resteranno a bocca aperta», aggiunge Jay Wilbur. «Quando uscì *Wolfenstein*, tutti ci dissero che era un gran gioco e che non saremmo riusciti a fare di meglio. Rispondemmo: "Faremo di meglio". Ci chiesero "Come? Non è possibile fare di meglio!". E ce ne uscimmo con *Doom*, facendo di meglio. *Quake* sarà molto meglio di *Doom*». Sarà un'attesa snervante. Riusciremo ad aspettare?

THE DIG

PC

Avventura grafica curata da Steven Spielberg sviluppata dalla LucasArts. Uscita prevista: inverno.

In pillole: Un gruppo di astronauti cerca di deviare un asteroide dall'orbita terrestre, ma finisce in una trappola e si ritrova su un pianeta ostile in un universo alternativo. Si imbattono nelle rovine di un'antica civiltà e fanno un'incredibile scoperta che «influenzerà ciascun astronauta in modo profondo e diverso. Il giocatore avrà a che fare con la paura, lo scompiglio e il tradimento e dovrà trovare la chiave della tecnologia aliena che gli permetterà di tornare a casa».

È interessante far notare che: *The Dig* è stato posticipato così tante volte che si potrebbe anche pensare che non uscirà mai, ma sembra che le cose siano finalmente sul binario giusto ora che è stato ridisegnato per CD-ROM. Il coinvolgimento di Spielberg (il soggetto era stato scritto per i telefilm della serie "Amazing Stories", ma risultò troppo costoso) e dell'unità effetti speciali della Lucas, l'Industrial Light and Magic, non fa altro che aumentare l'interesse per questo titolo.

Si mormora: «Svilupparlo per CD-ROM ci dà la libertà di poter utilizzare nuove tecnologie», dice Sean Clark, capo-progetto di *The Dig*. «Stiamo utilizzando Full Motion Video, sonoro digitale, grafica renderizzata e altro ancora». Il risultato di tutto questo talento sarà, nelle parole della LucasArts, «un thriller nel quale l'esplorazione delle emozioni umane gioca un ruolo altrettanto importante quanto l'esplorazione del mondo del gioco».



SCOMMI CHE...?

HEART OF DARKNESS

PC

Progetto segreto sviluppato dall'Amazing Studio e pubblicato dalla Virgin Interactive Entertainment. Uscita prevista: settembre.

In pillole: Chi può dirlo? Nessuno tra quelli coinvolti nella realizzazione del gioco ha intenzione di rivelare qualcosa per evitare che si scateni la più sincera forma di adulazione, cioè per evitare che venga copiata l'idea.

È interessante far notare che: Il nostro corrispondente Gary Penn l'ha visto girare ma ha firmato un documento che gli impedisce di dire alcunché. «Mi dispiace ma una promessa è una promessa - specialmente quando c'è sotto la mia firma nero su bianco.»

Si mormora: L'Amazing Studio è formato da Eric Chahi (quello di *Another World* e *Flashback*) e da un gruppo di artisti e programmatori della Delphine. *Heart of Darkness* uscirà solo per CD-ROM e viene realizzato con 3D Studio, quindi sarà in gran parte pre-calcolato. Possiamo solo dire che mentre per l'intero cast di personaggi di *Flashback* ci sono voluti 1000 quadri di animazione, il solo personaggio principale di *Heart of Darkness* ne ha più di 1500. Porterà *Another World* su una nuova dimensione? O sarà una cosa del tutto nuova? Chi vivrà vedrà - ma sarà l'Amazing Studio a decidere quando.

DUNGEON KEEPER

PC

Avventura/gioco di ruolo di ambientazione fantasy sviluppata dalla Bullfrog per l'Electronic Arts. Uscita prevista: fine '95.

In pillole: Il primo tentativo della Bullfrog nel campo dei giochi di ruolo fantasy. «Minacciano di rivoluzionare completamente il concetto di GdR», dice l'entusiasta PR Cathy Campos.

È interessante far notare che: Il mondo è piccolo. Co-programmatore insieme a Peter Molyneux è Simon Carter, il quale è il fratello di Dean Carter, autore di *Druid II: Enlightenment*, la cui conversione per Amiga fu il primo gioco sviluppato dalla Bullfrog. Quando venne assunto, nessuno della Bullfrog ne era a conoscenza.

Si mormora: «Al momento non voglio dire troppo» promette Peter Molyneux. «La mia sensazione è che i giochi di ruolo siano più o meno gli stessi dai tempi di *Wizardry I*, con alcuni cambiamenti qua e là, principalmente di tipo grafico. Abbiamo cercato di vedere le cose da un punto di vista nuovo e originale, ma soprattutto non ci baseremo su alcun libro di *Dungeon & Dragons* per creare i mostri. Il gioco utilizza una nuova versione del motore di *Syndicate 2*».

CIVILIZATION II

PC

Simulazione di ascesa e declino di una civiltà, parte seconda, sviluppato da Sid Meier e amici per l'etichetta MicroProse. Uscita prevista: entro l'anno.

In pillole: Nel primo si esplorava e dominava il mondo, sviluppando una civiltà - e in questo?

È interessante far notare che: È incredibile, ma la MicroProse non sembra sapere granché su questo titolo chiave. «Comincia dove finisce *Civilization*, ma siamo su Alpha Centauri», spiega un portavoce. «Ma non è detto che sarà così». Contenti loro...

Si mormora: Nonostante sia impossibile saperne qualcosa, *Civilization II* deve essere considerato uno dei più importanti titoli del 1995. Sid non ci ha mai deluso...

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

PC

Saga spaziale sviluppata dalla Frontier Developments per la Gametek. Uscita prevista: marzo.

In pillole: L'azione è la solita miscela di viaggi, combattimenti, commerci e via dicendo che ha fatto la fortuna di *Elite* e *Frontier*.

È interessante far notare che: Si tratta di *Elite III* - o *Frontier II*, se preferite - e non di scenari aggiuntivi.

Si mormora che: «La novità principale è che ci sono gli alieni», spiega David Braben, autore di *Frontier* e fondatore della Frontier Developments (un gruppo di sviluppatori che, finalmente, aiuterà il geniale autore britannico nella realizzazione dei suoi progetti). «Sono i Thargoids di *Elite*. La struttura del gioco è più vasta, ci sono molte cose in più, e ci si può anche abbonare a dei giornali telematici - un incrocio tra posta elettronica e quotidiani - che danno molte informazioni.»

«C'è ancora piena libertà d'azione... anzi, ce n'è di più. Il gioco è stato completamente "rinfrescato". Chi ha giocato a *Frontier* potrà entrare subito nel vivo del gioco. C'è una vasta gamma di missioni e varie strade da percorrere. Il comportamento del giocatore può influenzare enormemente l'esito del gioco, poiché il filo delle missioni è molto più nelle mani del giocatore di quanto fosse prima.»

SYNDICATE 2

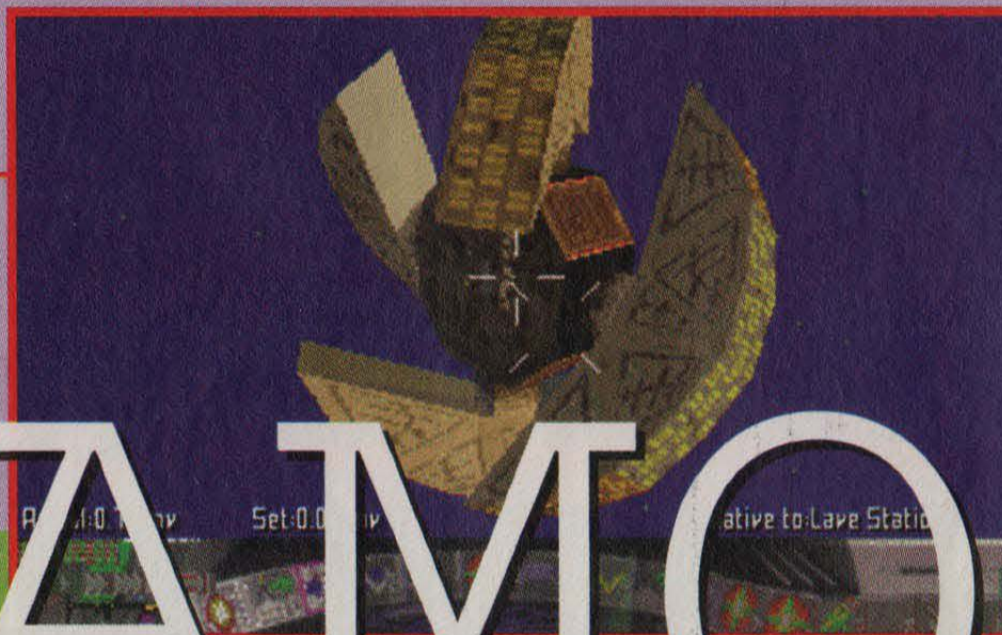
PC

Secondo episodio dell'omonimo gioco d'azione e strategia sviluppato dalla Bullfrog per l'Electronic Arts. Uscita prevista: fine '95.

In pillole: Un'altra dose di programmazione di agenti e distruzione su vasta scala, ma con molte nuove caratteristiche che lo differenziano da un semplice doppione.

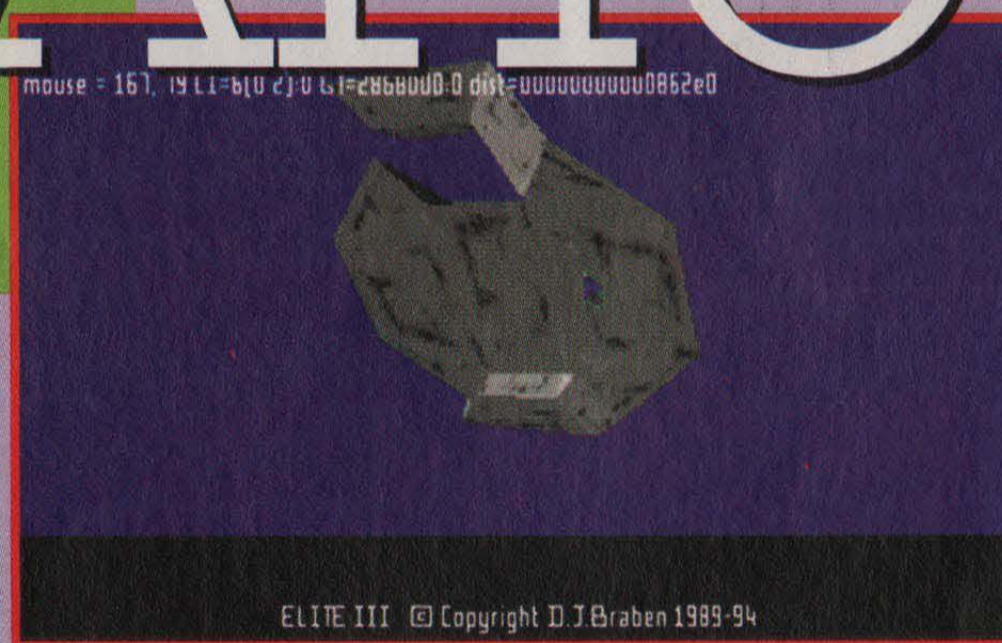
È interessante far notare che: «Non amo molto fare seguiti, ma qualche volta non c'è scelta», dice Peter Molyneux. «Mike Diskett, il programmatore, è stato molto convincente, quindi abbiamo dovuto farlo.»

Si mormora: «Stiamo usando il motore di *Magic Carpet*, ma con gli aggiustamenti necessari, come il ray-tracing in tempo reale. Invece di volare sopra paesaggi naturali, ci si muove in città dominate da grattacieli raffigurati in grafica vettoriale. Si potrà ruotare la visuale e zoomare in avanti e anche guardare l'azione attraverso gli occhi di un agente. Si potrà anche sparare ai lampioni nelle strade per oscurarle; oppure, se si spara un razzo contro un palazzo, i muri si sgretoleranno e magari prenderà fuoco, e le fiamme verranno riflesse sulle vetrine del negozio di fronte. Visivamente è eccezionale», aggiunge Peter con modestia.



ELITE III AMMO

mouse = 167, 19, 11=6[0 2]0 61=2868000 0 dir=0000000000000862e0



ELITE III © Copyright D.J.Braben 1989-94



Z

PC

Misterioso gioco sviluppato dai Bitmap Brothers per l'etichetta Renegade. Uscita prevista: primavera.

In pillole: Il primo vero gioco dei Bitmap Brothers pensato per il PC - e questo vi basti (anche perché loro tengono la bocca cucita).

È interessante far notare che: In questo stesso primo numero di Zeta ci sarebbe dovuta essere un'anteprima del gioco, ma i Bitmap hanno deciso di rimandare a data da destinarsi, ovvero a quando avranno qualcosa di più da far vedere.

Si mormora: «Non è ancora il momento di fare annunci», dice Tom Watson, Managing Director della Renegade, nei suoi eleganti pantaloni grigi. Eric Matthews indossa invece dei pantaloni a quadretti ed è quindi più loquace, ma non vuole etichettare Z perché potremmo farci l'idea sbagliata. «È difficile parlare di qualcosa a qualcuno che non l'ha mai visto. Voglio dire, con delle parole non riuscirei mai a far capire come sarà. Penso si possa dire che è un gioco d'azione e strategia... con un mucchio di armamenti pesanti ed esplosioni. Siamo per finire le routine di intelligenza artificiale così da poter iniziare a lavorare sui livelli.»

CREATION

PC

Gioco d'azione/strategia subacquea in 3D sviluppato dalla Bullfrog per l'Electronic Arts. Uscita prevista: estate.

In pillole: Mantenere il dominio di un regno subacqueo e allo stesso tempo distruggere una forma di vita aliena in rapida evoluzione.

È interessante far notare che: Il motore di *Magic Carpet* usato per realizzare *Creation* deriva in realtà da una precedente versione di *Creation*, migliorata e ampliata. Insomma, il cerchio si chiude...

Si mormora: «Il bello dell'ambientazione», dice Peter Molyneux, «è che ci permette di esagerare con gli effetti luminosi subacquei, quindi potrà capitare che, salendo verso la superficie, si possano vedere i raggi del sole che tagliano l'acqua. L'idea di base è che invece di dover costruire un mondo, qui si parte con un ambiente in perfetto equilibrio, che sta gradualmente deteriorandosi a causa di una terribile forma di vita aliena portata da una meteorite.»

«Ci sono città subacquee, ciascuna dotata di risorse proprie, che vivono in armonia fino all'arrivo del giocatore, il quale deve decidere se appropriarsi delle loro risorse o combattere la minaccia aliena, anche se alla fine bisognerà fare entrambe le cose. L'idea viene da un gioco da tavolo che si chiama *Diplomacy*. Al momento, *Creation* è nella fase di visualizzazione e stiamo inserendo gli elementi di gioco. Sarà certamente un gioco multi-utente a cui potranno partecipare fino a otto giocatori.»

COMMAND AND CONQUER

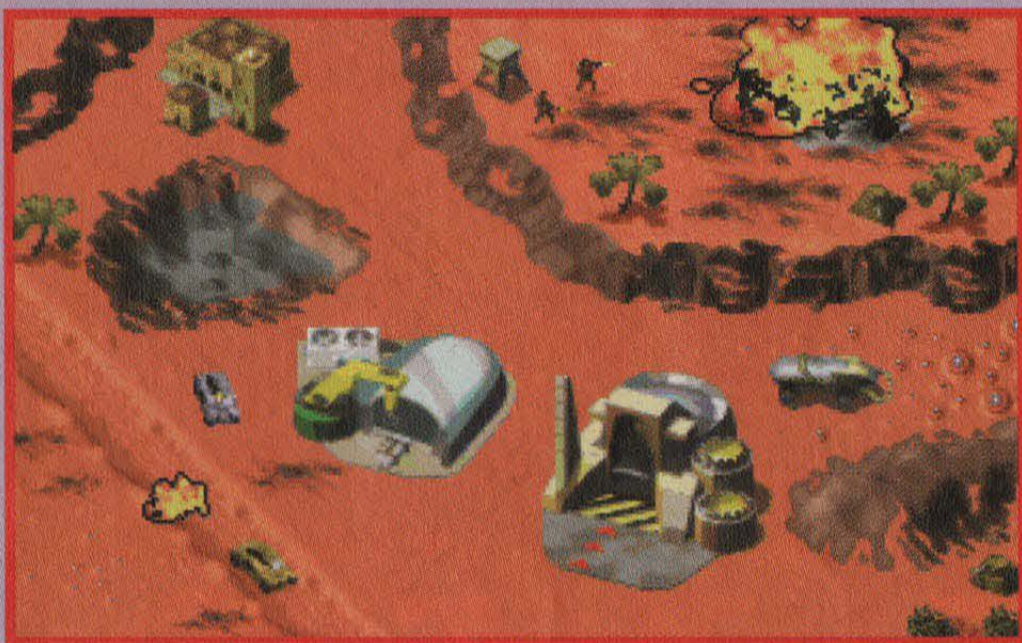
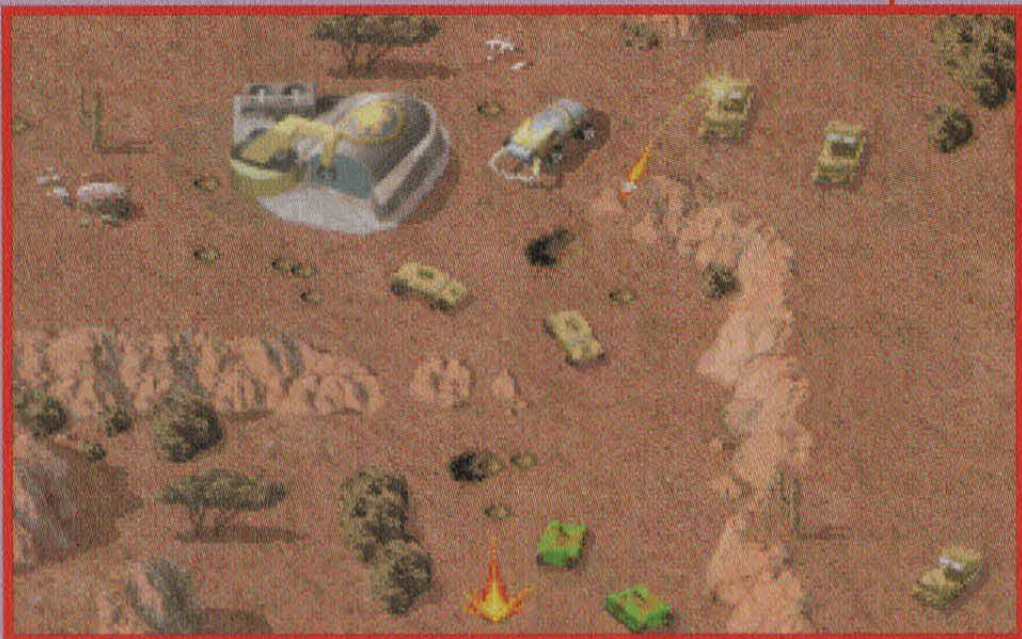
PC

Gioco di azione/strategia sviluppato dai Westwood Studios per la Virgin Interactive Entertainment. Uscita prevista: febbraio.

In pillole: I Westwood Studios hanno preso l'originale motore di *Dune 2: Battle for Arrakis* e l'hanno potenziato, poi hanno ideato una realtà alternativa collocata nel futuro e ci hanno aggiunto alcune sequenze pre-renderizzate per dargli un certo tono.

È interessante far notare che: Le sequenze renderizzate, che fanno da introduzione a ogni livello, sono effettivamente impressionanti. La colonna sonora martellante, miscelata con campionamenti esoterici ed effetti sonori ad alta intensità, crea una strana sensazione di velocità, tipo videoclip interattivo, senza compromettere l'azione di gioco.

Si mormora: «È stata un'esperienza completa per noi: abbiamo usato al massimo tutti i nostri reparti - audio, video e programmazione - nel progetto più ambizioso che abbiamo mai intrapreso.» racconta un portavoce della Westwood. «È ambientato agli inizi del XXI secolo, quando due superpotenze sono ai ferri corti. L'Iniziativa Globale di Difesa combatte per l'ordine e la pace, mentre quelli della Fratellanza di Nod sono praticamente ladroni e predatori. La visuale è simile a quella di *Dune 2*, ma con una prospettiva forzata. La grafica è tutta renderizzata, con un sacco di animazioni, e il risultato è superfluido. Si possono vedere piccoli particolari - come le torrette dei missili che ruotano - e questo rende il tutto più concreto. Le missioni sono molto più varie di quelle di *Dune 2*. Si può stare da una parte o dall'altra, e ciascuna fazione ha armamenti diversi. Ci sono tantissime armi: lanciafiamme, bombardieri, cannoni, lanciarazzi, torrette, carri armati, jeep con mitragliatrici, motoscafi... insomma, un mucchio di roba.»



SCOMMETTIAMO CHE...?

FULL THROTTLE

PC

Avventura grafica ambientata nel futuro sviluppata dalla LucasArts. Uscita prevista: maggio.

In pillole: «Un incrocio tra un cartone animato e la realtà; una commedia noir più iper-reale che reale» dicono alla LucasArts. L'ambientazione è di tipo dark, da "guerriero della strada" (*Mad Max* e affini), e Ben è un motociclista ricercato dalla legge per un crimine che non ha commesso. Riuscirà a provare la sua innocenza?

È interessante far notare che: Questo è il primo titolo della LucasArts che verrà sviluppato soltanto per CD, quindi c'è da aspettarsi un capolavoro. *Full Throttle* viene annunciato come l'avventura più cinematografica mai realizzata dalla LucasArts, il che significa più punti di vista e inquadrature dell'azione di gioco.

Si mormora: La LucasArts sta utilizzando una miscela ancora più potente di animazioni in due e tre dimensioni e di immagini pre-renderizzate (tutte immaginarie) e uno stile che non vada in conflitto con i disegni fatti a mano. «Ci saranno tante automobili e motociclette», dice Tim Shafer, co-designer di *Day of the Tentacle* e capoprogetto di *Full Throttle*. «E anche grossi Tir ed enormi aeroplani, con corse a tutta velocità, incidenti ed esplosioni. Ma la vera ragione per cui ho voluto fare il gioco sono i personaggi. Una mia amica che aveva frequentato per un po' dei motociclisti in Alaska mi ha raccontato delle storie veramente divertenti. Gente randagia. Pensai che si sarebbe potuto fare un gioco su di loro. Invece di indossare i panni di un simpatico imbranato come Guybrush di *The Secret of Monkey Island* o Bernard di *Day of the Tentacle*, non sarebbe divertente fare per una volta la parte di uno grande e grosso che ottiene sempre quello che vuole? Questa è stata l'ispirazione.»



FORMULA 1 GRAND PRIX 2

PC e AMIGA?

Simulazione di formula 1 in 3D sviluppato da Geoff Crammond per l'etichetta Microprose. Uscita prevista: estate.

In pillole: Per quanto ci è dato sapere, una versione migliorata dello strabiliante e famosissimo gioco di corse.

È interessante far notare che: In origine era previsto che uscisse nel 1994, anche se fino a poco tempo fa non c'era nessuna conferma che si trattasse del seguito di *Formula 1 Grand Prix*. «Al momento stiamo valutando alcune possibilità di licenza», dice Jason Dutton della Microprose. «Si presenta molto, molto bene. Ci sono delle ottime modellazioni tridimensionali - il motore è più o meno quello di *FIGP* poiché era veramente difficile migliorarlo. La grafica sarà nuova, e ci saranno molti nuovi elementi di gioco e nuove cose da mettere a punto.»

Si mormora: Geoff Crammond, grande appassionato di automobilismo, è piuttosto reticente e non vuole rivelare niente del tanto atteso seguito. Avendo parlato con lui su cosa significhi simulare qualcosa di così dinamico come le corse automobilistiche è evidente che dovremo aspettarci qualcosa di speciale. Una delle sue principali preoccupazioni è di «trovare il giusto equilibrio tra realismo e giocabilità. Idealmente, il giocatore dovrebbe provare le stesse cose che prova un vero pilota - restare in pista è solo una delle preoccupazioni; un'altra è tenere una tattica di corsa. Quando si cerca di superare qualcuno, in realtà si cerca di trovare un tratto del circuito dove fare il sorpasso - un tratto dove si pensa di poter essere più veloci di lui - e per trovarlo puoi aver bisogno di costruire l'attacco per quasi tutto un giro. Il giocatore non può stare a chiedersi "Riuscirò a tenere la macchina in pista?". La guida deve diventare una cosa istintiva, altrimenti non è realistico.»

«Ci deve essere un'alta frequenza di aggiornamento dell'immagine. Si pensa spesso che la grafica debba essere dettagliata per essere lo stato dell'arte. Io credo che, benché sia molto importante, non debba andare a spese dell'effetto finale. Se l'hardware è sufficientemente potente, allora si possono sfruttare al meglio i dettagli grafici. Ma utenti diversi hanno esigenze diverse e io devo soddisfarle tutte e non preoccuparmi di piacere agli occhi dei critici.»

(SENZA TITOLO)

PC

Simulazione di combattimento aereo futuribile sviluppata dalla DID e pubblicata dalla Ocean. Uscita prevista: non è ancora stata prevista.

In pillole: Con il loro elicottero futuribile la DID cerca di dare una svolta radicale ai simulatori di volo.

È interessante far notare che: L'elicottero di cui si parla è un incrocio tra un aeroplano e un elicottero, un'invenzione della DID che fonde la tecnologia "stealth" con elicotteri come l'Apache e l'Hokum per creare il definitivo velivolo da combattimento.

Si mormora: Passo la parola a Ian Boardman, capo dello sviluppo 3D per questo progetto ancora senza titolo. «È ambientato nel 2045 circa. Stiamo cercando di sviluppare qualcosa che vada al di là della solita struttura a missioni. Si comincia come pilota collaudatore con una sezione di tipo "arcade", cioè di azione pura, e quando si diventa esperti si entra a far parte di un'organizzazione segreta. In pratica si compiono azioni di polizia internazionale, si risolvono conflitti, ecc. Ma naturalmente nessuno sa chi siete e per chi lavorate. Il primo stadio sarà sufficientemente strutturato da essere divertente in sé e per sé, ma l'obiettivo è di raggiungere il secondo stadio: è lì che comincia l'intrigo e il mistero. Non si tratterà semplicemente di eseguire degli ordini. Durante il debriefing si potranno fare domande e scoprire nuove cose sull'organizzazione segreta per cui si lavora. C'è anche la possibilità di esplorare l'enorme base dell'organizzazione. Verranno inoltre applicate nuove tecniche, ma non posso dire quali. La nostra prima preoccupazione è di dare una certa continuità. Non ci sarà bisogno di aspettare il caricamento di un nuovo scenario o mondo. Abbiamo fatto tesoro delle critiche.»

MAGIC: THE GATHERING

PC

Conversione del popolare gioco di carte con tema fantasy, sviluppato con l'aiuto della Wizards of the Coast dalla Microprose. Uscita prevista: primavera.

In pillole: Il gioco di carte ha avuto un successo senza precedenti, rendendo milionario (in dollari!) l'autore. Se anche solo un quinto degli appassionati acquistasse la versione computerizzata, si tratterebbe di uno dei più grandi successi della storia dei videogiochi.

È interessante far notare che: Tutte le carte uscite sinora (con l'esclusione della serie Fallen Empires) saranno incluse nel CD-ROM e sono state importate tramite scanner di elevata qualità, per poi essere ritoccate a mano. La Microprose ha previsto una modalità multigiocatore, che si appoggerà a un servizio online dedicato, ma per il momento non si hanno notizie riguardo alla situazione europea. Resta da vedere quanto il gioco conservi le sue prerogative una volta persa la componente di collezioni-



Si ringrazia Stratelibri per le immagini



FALCON 4.0

PC

Simulatore di volo e combattimento aereo sviluppato dalla Spectrum Holobyte. Uscita prevista: per Pasqua.

In pillole: La leggendaria serie del simulatore di caccia continua.

È interessante far notare che: Doveva uscire nel '94 ma i lavori hanno subito dei ritardi, quindi è stato posticipato.

Si mormora: Riuscite a sentire quello che si dice? No? Non c'è da stupirsi visto che alla Spectrum Holobyte tengono tutti la bocca chiusa!

LOST EDEN

PC

Un gioco di strategia/avventura programmato dalla casa francese Cryo unicamente su CD.

In pillole: In un mondo fantastico e surreale in cui l'uomo coesiste pacificamente con i dinosauri, un gruppo di uomini saggi che custodiva il segreto di come rendere inespugnabili le fortezze del reame viene sterminato. Al giocatore il compito di scoprire come continuare la tradizione e scoprire il segreto che i saggi hanno portato con loro nella tomba.

È interessante far notare che: Per *Lost Eden*, la Virgin si è assicurata la collaborazione di Steve Jackson, famoso autore fantastico inglese che ha scritto numerosi libri della serie Libro-Game.

Si mormora: I responsabili della Virgin non si sbottonano più di tanto: «In pratica si tratta di un'avventura "punta e clicca" con alcune sequenze di combattimento e molta atmosfera. L'esperienza è davvero unica: con *Lost Eden* avete la possibilità di fare un salto nel passato e di vivere nel mondo dei dinosauri. Il tutto è accompagnato da una splendida grafica renderizzata stupendamente animata e da parlato digitalizzato sincronizzato con le labbra.»



MORTAL KOMBAT 2

PC e AMIGA

Il seguito del picchiaduro più violento e sanguinolento della storia, programmato dalla Probe Software e distribuito dall'Acclaim.

In pillole: Più mosse, più personaggi, più azione, più sangue: insomma, l'originale *Mortal Kombat* elevato all'ennesima potenza. I programmatori della Probe hanno lavorato duramente per riuscire a trasportare tutto il feeling del coin op su computer e non hanno deluso le aspettative.

È interessante far notare che: Ogni lottatore ha più modi per "terminare" i nemici, mentre in *Mortal Kombat* si poteva usare una sola fatality: ora, tra fatality, babality e friendship, ogni personaggio possiede sei o sette colpi finali. Rispetto al primo MK, le mosse sono molto più cruente e non mancano particolari degni del migliore dei film horror, come lottatori che divorano gli avversari per poi sputarne le ossa, oppure che li scaraventano nell'acido, teste che vengono maciullate con la sola forza delle braccia...

Si mormora: Molto soddisfatti dal lavoro svolto dai programmatori della

Probe in precedenza con *Mortal Kombat*, i responsabili dell'Acclaim si sono nuovamente rivolti allo stesso team per la conversione di MK2. Quando MK uscì per Amiga, in molti si chiedevano come sarebbe stata la versione per PC, da sempre considerato poco adatto al genere arcade; fortunatamente, la Probe svolse un ottimo lavoro, lasciando tutti a bocca aperta con una perfetta trasposizione del gioco da bar. Ora i tempi sono cambiati e in giro si possono trovare picchiaduro giocabilissimi per PC, come *One Must Fall*, ma MK2 rimane uno dei più "carismatici" e vista la qualità della versione Amiga, questo titolo potrebbe entrare fra i "best selling" del '95.



DARK FORCES

PC

Un ennesimo capolavoro annunciato della LucasArts, questo titolo è stato già ritardato più volte, ma è ormai in dirittura d'arrivo.

In pillole: *Doom* ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Un connubio perfetto che dovrebbe fare la felicità di ogni videogiocatore. Considerando lo standard qualitativo della Lucas in questi ultimi anni e la bontà di quanto abbiamo avuto modo di vedere, questo è uno dei titoli su cui puntiamo.

È interessante far notare che: Alla Lucas hanno introdotto notevoli migliorie all'engine grafico a cui ci ha abituato il capolavoro della id Software. Innanzitutto sarà possibile alzare e abbassare lo sguardo, chinarsi e strisciare, poi effetti come la nebbia o oggetti animati sugli sfondi dovrebbero garantire un più alto livello di "immersività" del software.

A disposizione del giocatore troviamo ben dieci armi, fra cui è da segnalare la bomba a tempo, con cui possiamo sbarazzarci di porte che non siamo in grado di aprire in maniera più ortodossa.

Questo potrebbe essere l'ultimo grande titolo basato sul concept di *Doom*, anche perché difficilmente crediamo sia possibile realizzare di meglio.

FX FIGHTER

PC

Una simulazione di combattimento a mani nude in 3D sviluppata dalla Argonaut e distribuita dalla GTE. Uscita prevista: primi mesi del '95.

In pillole: Avete visto *Street Fighter II* della Capcom e *Virtua Fighter* della Sega? Afferrato il concetto?

È interessante far notare che: *FX Fighter* utilizza il software B-Render della Argonaut, una «straordinaria raccolta di velocissime routine 3D», per realizzare i movimenti dei combattenti.

Si mormora: «Penso che inseriremo dieci o dodici combattenti, ognuno dei quali sarà ricoperto di texture-mapping», spiega un portavoce della Argonaut. «Non tutti i personaggi sono umani: ci saranno personaggi maschili, femminili, alieni, robot, insettoidi, anche un uomo roccia... Sì, ci saranno un sacco di mosse speciali e un sacco di nemici che tireranno calci, pugni, che vi attaccheranno e che parleranno i vostri. Non vogliamo fare un gioco "gore" alla *Mortal Kombat*: questo è un prodotto pulito, duro e di combattimenti veloci che si svolgono in un'arena tridimensionale. Al momento abbiamo implementato un sistema a torneo con un singolo giocatore e uno scontro tra due giocatori. Vogliamo includere un'opzione che permetta il combattimento multi-player, ma credo che sia un'opzione di non facile realizzazione.»



LANDS OF LORE 2

PC

Avventura/GdR fantasy sviluppata dai Westwood Studios per la Virgin Interactive Entertainment. Uscita prevista: giugno.

In pillole: In questo "sequel" della bellissima avventura originale, dovrete esplorare e scoprire ancora più segreti.

È interessante far notare che: I dettagli sono vaghi. Tutto ciò che sappiamo è che i Westwood Studios stanno usando una combinazione di scene pre-calcolate per i fondali delle animazioni e un motore alla *Doom* per l'azione di gioco.

Si mormora: tutto tace sul fronte Westwood...



SCOMMETTIAMO CHE...?

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

PC e AMIGA

Una simulazione sportiva con diversi aspetti manageriali unica nel suo genere.

In pillole: Prendete l'elevata giocabilità di *Sensible Soccer*, aggiungetevi quintali di statistiche, tutte le squadre e i campionati del mondo e avrete quello che in definitiva è *Sensible World of Soccer*: il mondo del calcio.

È interessante far notare che: Il numero di squadre presenti nel gioco è aumentato notevolmente rispetto a quelle di *Sensible Soccer*: 1.500 squadre contro le 100 del titolo precedente. La persona che si è preoccupata di raccogliere tutti i 25.000 giocatori e di farli apparire nel gioco è Mikey-Boy Hammond, un fanatico del calcio dotato di grande pazienza che ha già prestato il suo servizio per *Sensible Soccer* e che scrive in media due o tre libri all'anno (sul calcio, ovviamente).

Si mormora: È possibile giocare solamente la parte manageriale, quella arcade oppure entrambe. «Il cuore del gioco è ovviamente *Sensible Soccer*», commenta Chris Chapman, uno dei programmatori. «Abbiamo aggiunto numerose, certo, ma abbiamo lasciato la giocabilità del titolo originale e i suoi ingredienti vincenti. Inoltre, ora è possibile disputare qualsiasi torneo sia a livello nazionale che internazionale. Troppi giochi manageriali si soffermano eccessivamente sulla parte economica, il che a lungo andare risulta noioso; *Sensible World of Soccer*, invece, affronta la questione in modo innovativo, semplificando notevolmente le cose, ma non per questo il realismo diminuisce.»



ALIEN BREED 3D

AMIGA

Il gioco che lanciò il Team 17 nell'olimpo delle software house per Amiga.

In pillole: Quello che tutti gli utenti Amiga hanno atteso invano per più di un anno: un clone di *Doom* realizzato da programmatori specializzati nei giochi per Amiga che fa uso delle capacità della nuova gamma Amiga (A1200, A4000 e CD³²).

È interessante far notare che: È la prima volta che tecniche 3D avanzate come texture mapping e Gouraud shading vengono usate in un gioco per Amiga e, se i risultati dovessero essere buoni, c'è da aspettarsi l'inizio di una nuova era videoludica per l'Amiga.

Si mormora: Uno dei punti di forza del gioco è l'ambientazione alla "Alien" che ha decretato il successo della serie di *Alien Breed*. Il giocatore deve introdursi in una base spaziale invasa dagli alieni e liberare i membri dell'equipaggio che si trovano da qualche parte nella costruzione. Sarà possibile giocare in due collegando due Amiga tramite la porta seriale, e il computer farà uso delle eventuali risorse aggiuntive, come Fast RAM a 32 bit e schede acceleratrici. Una mappa 3D "intelligente" vi eviterà di perdere la strada nel complesso spaziale, mentre le terribili creature aliene sbucheranno da ogni dove, spingendovi in corridoi senza uscita.

Kenny Grant, produttore del Team 17, è estremamente fiducioso: «In giro si trovano diversi prodotti di questo tipo, sia Public Domain che commerciali, ma nessuno raggiunge il realismo e la giocabilità del nostro titolo. *Alien Breed 3D* vi lascerà a bocca aperta, vi scioccherà, e proverà che questo genere di giochi può girare perfettamente anche sull'Amiga.» Non resta che aspettare.

LEMMINGS 3D

PC

Lemmings tridimensionale, sviluppato dall'Eclipse e in uscita dalla Psygnosis verso aprile.

In pillole: dobbiamo farvi un disegno?

È interessante far notare che: non era cominciato come il progetto di *Lemmings 3D*, ma ora si è sviluppato in questo. Pensavamo che fosse finito e pronto a uscire, ma poi la Psygnosis ha annunciato che vuole lasciare «...un po' di tempo tra *Lemmings* per non creare confusione». Ecco il perché del ritardo.

Si mormora: l'Eclipse assicura che ha risolto tutti i problemi che comportava la trasposizione di tutte le meccaniche di *Lemmings* bidimensionale in un ambiente 3D. Incrociamo le dita...



KNIGHTS OF THE BROKEN SWORD

PC e AMIGA

Avventura grafica sviluppata dalla Revolution Software e distribuita dalla Virgin. Uscita prevista: dicembre.

In pillole: La storia si basa sui famosi Templari, i cavalieri dell'ordine religioso-militare del tempio (di Gerusalemme), fondato per la difesa dei luoghi santi.

È interessante far notare che: «I cavalieri Templari erano fondamentalmente una banda di briganti», spiega il boss della Revolution, Charles Cecil. «Erano enormemente ricchi e potenti, e uomini molto duri: la figura definitiva del guerriero. Erano così ricchi che prestarono ingenti somme di denaro a Re Enrico II prendendo i gioielli della Corona come garanzia. Una cospirazione tra il Papa e i Francesi portò a un attacco improvviso, il venerdì 13 settembre 1307 (penso che la tradizione del "giorno sfortunato" derivi da qui). L'ordine fu abolito e la loro ricchezza svanì nel nulla... tuttavia non erano certo degli stupidi, quindi, dove hanno nascosto il loro tesoro?»

Si mormora: Cecil sprizza entusiasmo da tutti i pori per l'ultimo progetto del suo team: «Con *Lure of the Temptress* intendevamo sviluppare il genere delle avventure; con *Beneath a Steel Sky* volevamo portarlo ancora oltre, cosa che abbiamo fatto. Con *Knights of the Broken Sword* (un titolo provvisorio, comunque), intendiamo inserire ancora più idee innovative. Stiamo usando persone tradizionalmente esperte di animazioni e artisti, dipendenti di Don Bluth. Vogliamo produrre qualcosa che graficamente sia all'altezza di un prodotto standard di animazione, ma contemporaneamente mantenere alto il livello di giocabilità.»

«Prendiamo molto seriamente le nostre storie - mi piace pensare che le migliori storie siano le nostre - e questa è una storia davvero forte. Voglio dire, questi personaggi sono più eccitanti di qualunque altro personaggio che si potrebbe inventare. Il soggetto è affascinante, ma questa non è una lezione di storia, è un'avventura coinvolgente e se il giocatore impara qualcosa della storia dei Templari mentre gioca allora saremo contenti! Il gioco è ambientato nell'epoca tarda della storia dei Templari: il giocatore è un innocente che viene coinvolto nella cospirazione che sta dietro alla distruzione dell'Ordine. Questo è tutto ciò che posso dire, per ora.»

PHANTASMAGORIA

PC

Un'avventura thriller multimediale cruenta e ricca di suspense, sviluppata dalla Sierra. Uscita prevista: primavera.

In pillole: Una giovane donna, Adrienne, sposa un illusionista, Don. Quando i due si trasferiscono in una vecchia casa dall'aria spettrale, lei comincia ad avere dei terribili incubi. I due sono testimoni di una serie di avvenimenti inquietanti e compaiono molti personaggi maligni. Per riuscire a risolvere l'avventura dovrete usare l'interfaccia "punta e clicca" e un bel po' di materia grigia. Vi consigliamo di giocare con un po' di antiemetici a portata di mano...

È interessante far notare che: Roberta Williams, simpatica autrice di un sacco di avventure carine per la Sierra, rivela al pubblico questo lato oscuro della sua immaginazione. «È decisamente diverso dal resto della sua produzione», dice un portavoce della Sierra. «È cattivo, cattivissimo... Sicuramente adatto a un pubblico di soli adulti. Stiamo cercando di realizzare una versione più censurata in modo da poterlo far giocare anche ai ragazzi.» Come abbiamo già detto, non dimenticatevi gli antiemetici.

Si mormora: «Le riprese sono state fatte interamente nel nostro studio multimediale. Abbiamo usato circa duecento attori e abbiamo fatto riprese da 500 angolazioni differenti, per una sceneggiatura di ben 100 pagine. È enorme: dovremo usare ben 4 CD.» È vasto, sanguinolento e audace e potrebbe essere il *Gabriel Knight* del 1995.

FLIGHT UNLIMITED

PC

Un simulatore di volo sviluppato dalla Looking Glass Technologies e distribuito dalla Virgin Interactive Entertainment. Dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi mentre leggete queste righe.

In pillole: un potenziale e degno avversario di *Flight Simulator 5.0*.

È interessante far notare che: la Looking Glass Technologies viene riconosciuta come "uno dei team di sviluppo migliori degli Stati Uniti". Hanno scritto *Ultima Underworld* e *System Shock* per la Origin, e sono stati coinvolti nella simulazione di Chuck Yeager della Electronic Arts.

Si mormora: «Il gioco simula accuratamente cinque velivoli leggeri, compreso l'aereo da stunt Grob 103, un alante e il Sukhoi SU-26.» spiega un rappresentante della Virgin. «Non ci sono combattimenti, bensì confronti acrobatici in volo e il giocatore potrà usufruire di un tutorial. Usiamo una tecnologia fotografica e l'impressione è davvero realistica. Il modello fisico del gioco tiene conto degli effetti delle turbolenze e della pressione dell'aria, ecc. Se volete fare un loop, la manovra vi influenzerà come pilota. Ci sono diversi aeroporti: Aspen in Colorado, Yucca in Arizona e probabilmente un aeroporto europeo. Si tratta di un'esperienza di volo completamente realistica con la grafica migliore che abbia mai visto. L'Active Terrain System modella l'ambiente da un dettaglio di dieci piedi per pixel fino a un piede per pixel. Supporterà un casco di realtà virtuale e la versione su CD avrà notevoli miglioramenti.»

MYST 2

MAC e PC

Quello che è stato uno dei titoli rivelazione dello scorso anno pare diventerà solo il primo capitolo di una saga. Una folle saga ambientata in un limbo situato ai confini tra il passato, il futuro ed i limiti della nostra fantasia.

In pillole: Una grafica ancora migliore, più enigmi da risolvere, la consueta atmosfera surreale. Questi gli ingredienti che faranno di *Myst II* un sicuro successo.

È interessante far notare che: *Myst* ci ha fatto scoprire quanto la nostra natura sia vulnerabile all'ignoto; quanto la paura sia dettata non da qualcosa di materiale ma da ciò che non conosciamo. Nel primo capitolo abbiamo visto come la rivalità tra due fratelli abbia potuto influenzare il naturale scorrere del tempo e quanto sia stato difficile per noi riuscire a dare un perché alle ancestrali costruzioni sparse nelle cinque isole che hanno visto il nostro peregrinare. Ma la domanda che ci sorge più spontanea è: cosa hanno visto quelle isole prima che venisse costruito tutto ciò che ora conosciamo e di cui sappiamo tutti i perché?

Questa è l'inquietante domanda alla base della trama di *Myst II* che pare verrà pubblicato solo sul finire di quest'anno. Ovviamente su CD-Rom, *Myst II* punterà ancora di più sui paradossi spazio temporali e avrà come cornice le isole visitate nel primo episodio. La trama, ancora più studiata e complessa, avrà come naturale sostegno un libro, sorta di romanzo surreale e misterioso, che ancora non sappiamo se sarà incluso nella confezione o venduto separatamente.

I fratelli Miller, a capo del team di programmatori della Broderbund, hanno già terminato la stesura della trama e completato i disegni cartacei dei nuovi meccanismi che dovremo far funzionare e stanno ora lavorando duramente alla realizzazione tecnica del progetto.



Guerra APERTA

Il conto alla rovescia è cominciato. Mancano ormai solo un paio di mesi alla pubblicazione di uno dei seguiti più attesi dell'anno. Come sarà combattere sulla superficie della Terra, dopo aver devastato Arrakis?

Trovandosi a Las Vegas in occasione del C.E.S., sarebbe criminale non programmare un incontro con i Westwood Studios, una delle software house più quotate d'America. Zeta è andato a trovarli e può così raccontarvi tutti i segreti di *Command & Conquer*, un gioco che, ne siamo certi, terrà incollati ai monitor centinaia di giocatori.

È passato più di un anno dalla nostra ultima visita. All'epoca tutto il lavoro era concentrato sul completamento di *Hand of Fate*, il secondo episodio della saga di Kyrandia, benché fossero stati mossi i primi passi anche per quanto riguardava *Command & Conquer*, il seguito ideale di *Dune II*.

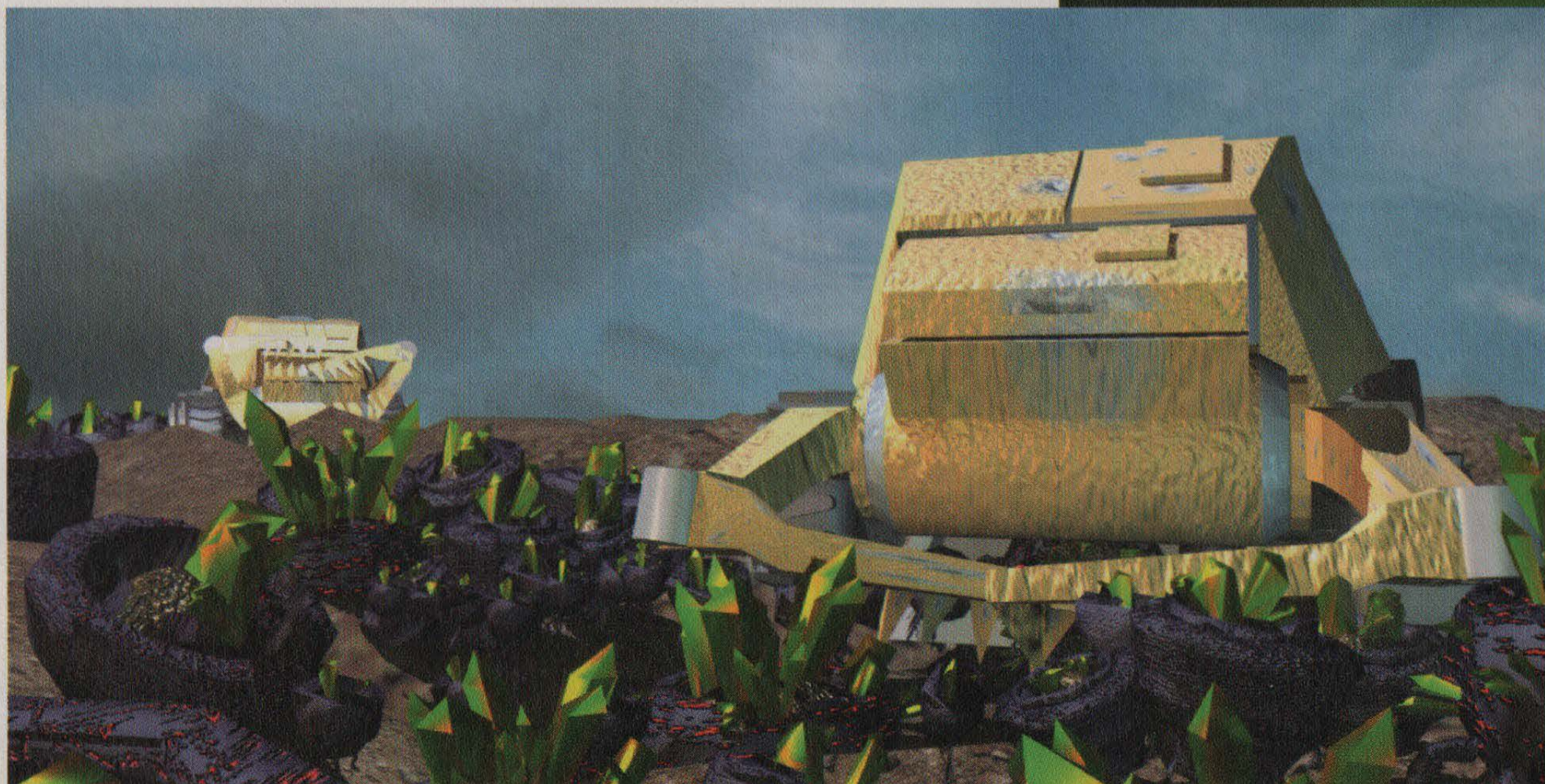
Dune II, quando uscì, fu il classico fulmine a ciel sereno: nessuno ne attendeva l'uscita con impazienza e tutti furono sorpresi dalla giocabilità e dall'immediatezza di un titolo che riusciva a unire sotto un'unica bandiera i fanatici dei giochi di azione e quelli dei wargame.

Da quel momento per gli estimatori del capolavoro firmato Westwood è incominciata una lunga attesa per un gioco che potesse far provare loro le stesse emozioni. In effetti, la gestione del combattimento in tempo reale ha trovato degli estimatori anche in casa Bullfrog, i cui programmatori ci hanno regalato un titolo del calibro di *Syndicate*, nel quale l'azione era a livello di singolo uomo, ma che presentava comunque notevoli somiglianze con *Dune II*. Ultimamente, poi, la Interplay ha pubblicato un gioco, *Warcraft*, che si è ispirato più che ampiamente al prodotto della Westwood, riprendendone interamente le meccaniche di gioco e ripropo-
nendole in chiave fantasy.

Ora, però, la Westwood ha intenzione di fare piazza pulita nel campo dei giochi di guerra in tempo reale, accontentando allo stesso tempo le schiere di fan che attendevano un *Dune III*.



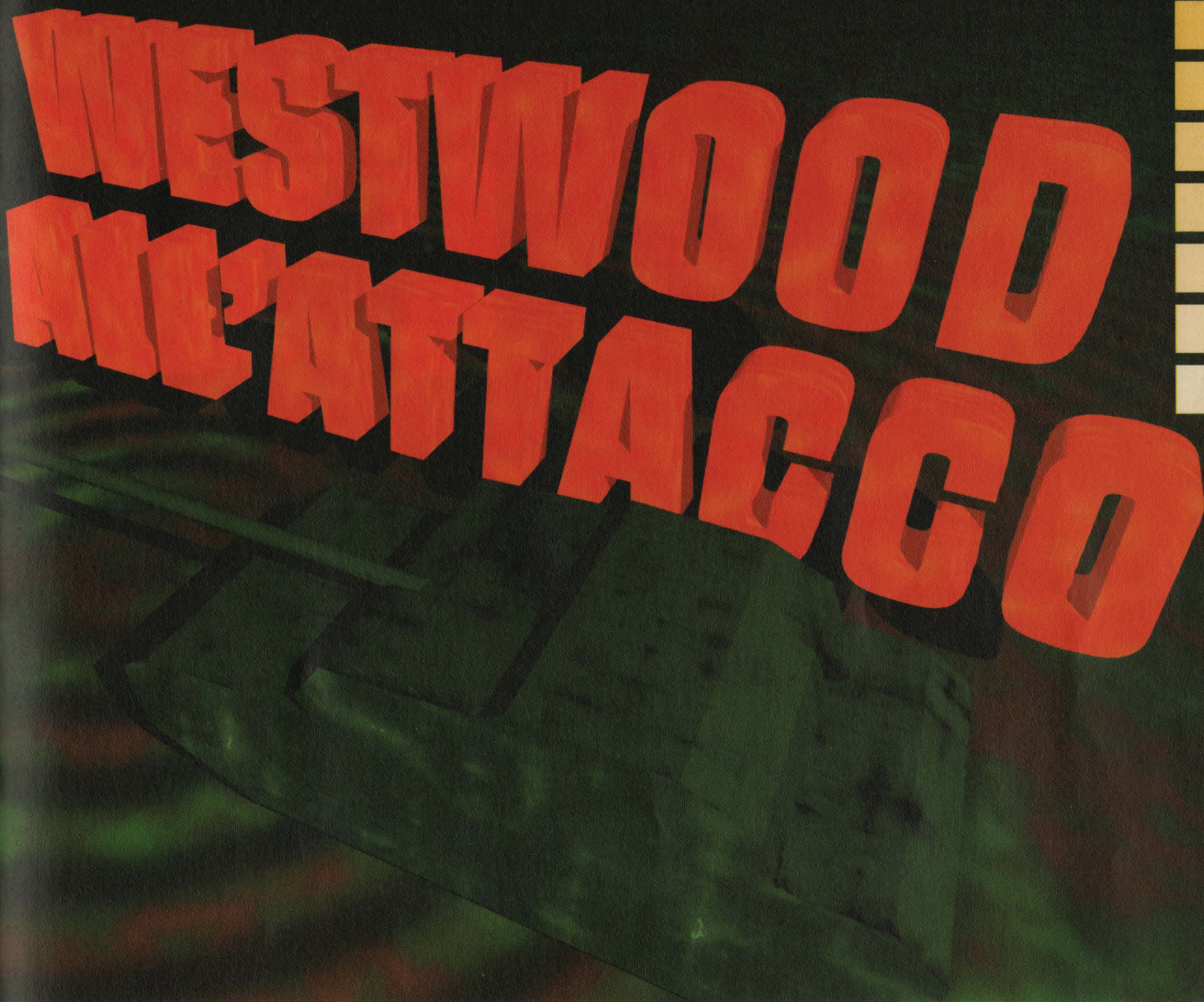
In questa sequenza di intermezzo un aereo si schianta contro una torre. L'effetto delle fiamme è stato realizzato con i Silicon Graphic, dato che con 3D Studio è quasi impossibile ottenere un risultato realistico.



È con questi strani veicoli che raccoglierete i noduli ricchi di materiali. Se vi ricordano gli harvester di *Dune II*...beh, siete perspicaci.

SYNDICATE

Uno dei numerosi capolavori ideati da Peter Molyneux, *Syndicate* vantava una delle ambientazioni cybepunk più credibili che siano mai apparse in un videogioco. Quattro agenti con innesti cibernetici sono ai comandi del giocatore, che li può controllare singolarmente o in gruppo. *Syndicate* era caratterizzato da un livello di violenza mai sperimentato in precedenza in un videogioco, tanto che, in Germania, le sequenze in cui gli uomini colpiti da lanciafiamme morivano lentamente, per poi ridursi in cenere, erano state censurate.



A parlarci del progetto *Command & Conquer* è Edward Del Castillo, produttore del gioco, un ragazzo che, per sua stessa ammissione, ha cominciato a lavorare alla Westwood dopo la pubblicazione di *Dune II*, un gioco per cui confessa di aver trascorso diverse notti insonni.

La presentazione comincia con un filmato in videocassetta, che mostra alcune delle sequenze di intermezzo realizzate sia su piattaforme Silicon Graphics sia con 3D Studio. La qualità lascia a bocca aperta: considerando che tutto gira in bassa risoluzione (320x200), si giunge presto alla conclusione che, almeno per il momento, i grafici Westwood non abbiano rivali. Grazie all'uso dell'antialiasing (se avete dubbi sul significato di questa parola, correte a leggere il nostro speciale sulla grafica 3D, NdR), i veicoli sembrano muoversi in una schermata in SVGA e il loro design non sfuggerrebbe all'interno di una pubblicazione per appassionati di modellismo.

«C&C è ambientato in un futuro prossimo, che arriva all'incirca sino all'anno 2002, - spiega Ed Del Castillo - un futuro in cui la Terra ha cominciato a subire una strana mutazione. Dal sottosuolo, infatti, hanno comin-

ciato ad affiorare degli strani noduli, che racchiudono tutti i minerali più preziosi. Ora due fazioni opposte si contendono il controllo delle zone in cui questo fenomeno sta avendo luogo e sta naturalmente al giocatore decidere quale delle due forze guidare in battaglia.»

Qualsiasi giocatore esperto di *Dune II* avrà già notato una prima somiglianza con il titolo ambientato su Arrakis. Anche in quel caso, infatti, si doveva lottare per il controllo di un materiale prezioso, la Spezia, e Ed stesso non può negare che, da un punto di vista di design questo espediente si sia rivelato prezioso, anche se è lesto ad aggiungere che: «I noduli hanno un ruolo molto più importante nello sviluppo della trama del gioco di quanto non si possa pensare all'inizio. I nostri programmatori stanno già lavorando al secondo capitolo di C&C, che uscirà per Natale, dove verranno svelati molti misteri riguardo alla loro origine.»

Già, perché alla Westwood pensano in grande e C&C parte già con un progetto basato su una trilogia e, se per la seconda parte verrà in gran parte riutilizzato l'engine della prima, per il terzo episodio si prevedono

grosse novità (ma prima del '96 non se ne parla).

«In C&C il giocatore impersona un generale che controlla gli spostamenti e le azioni delle sue truppe attraverso un terminale, ovviamente rappresentato dal PC che fa girare il gioco. A sua disposizione c'è EVA (Electronic Video Agent), un programma che gli può fornire informazioni su qualsiasi cosa stia accadendo sul campo di battaglia tramite un ricco database.»

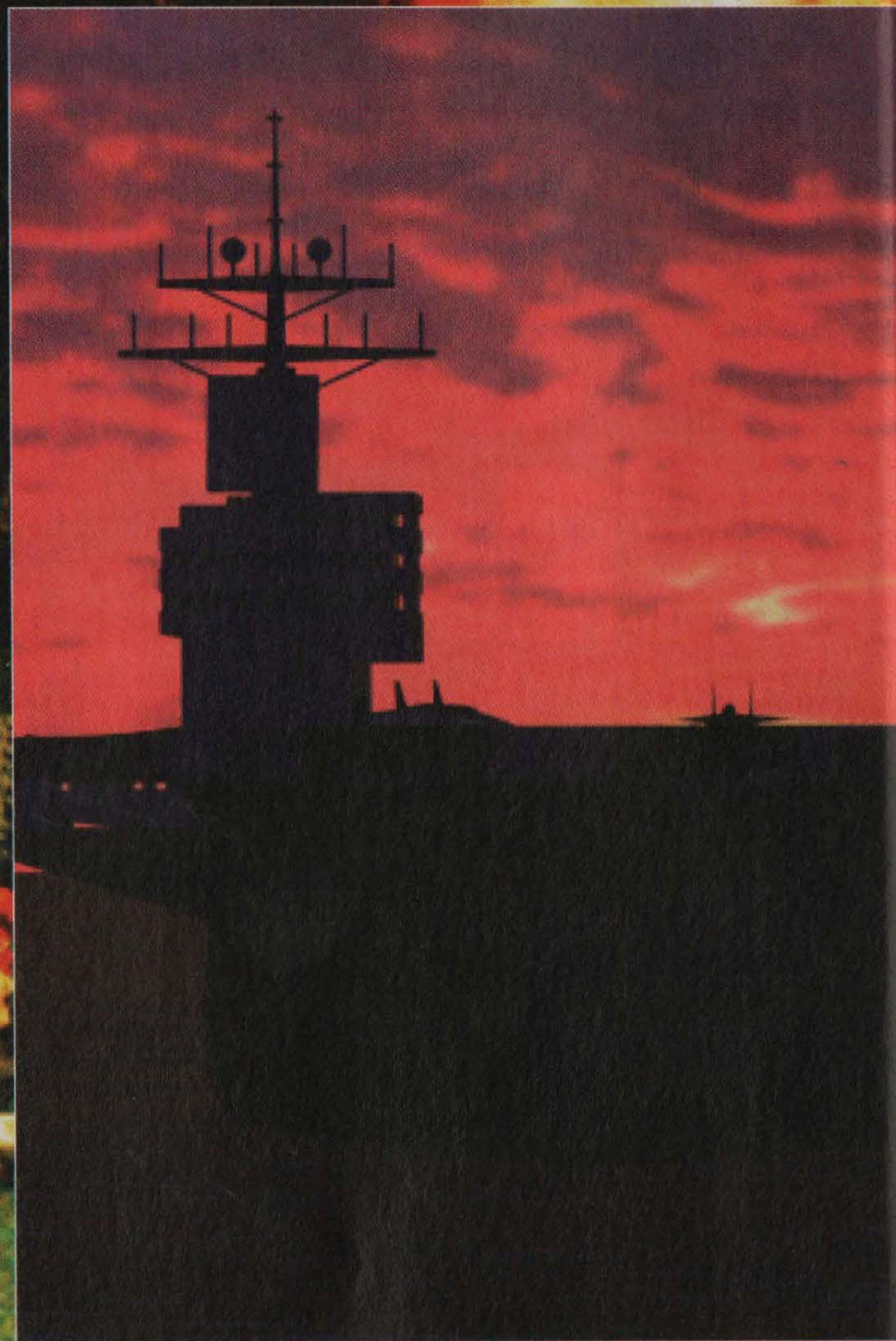
Agli ordini di questo generale si trova un vero e proprio arsenale: i mezzi che il giocatore potrà controllare sono ben 26 e gli edifici che si potranno costruire sono 17. Uno dei pochi problemi che si potevano riscontrare in *Dune II* era il numero massimo di unità ed edifici che potevano essere costruiti all'interno di uno scenario. Capitava, a volte, di disporre di ingenti somme di denaro, ma di non poter costruire unità perché il nemico aveva ormai saturato le possibilità del programma; al giocatore, a quel punto, non restava che tentare di distruggere qualche unità nemica, in modo da poter avviare la costruzione delle proprie. «In C&C abbiamo cercato di ovviare a questo problema - spiega Ed - In ogni scenario potranno essere presenti fino a 200 unità e 200 edifici, e il numero potrebbe aumentare, ma confesso che non esiste uno scenario in cui verranno raggiunte queste cifre, lo riterrei un errore di design che costringerebbe il giocatore a noiose sessioni molto ripetitive.»

A differenza di *Dune II*, in cui ogni battaglia era sostanzialmente slegata da quelle precedenti, in C&C si assisterà allo svilupparsi di una vera e propria trama, in cui il giocatore non sarà per forza obbligato a vincere tutti gli scenari. Sono previsti circa 60 scenari diversi, e vincendo ogni battaglia si arriverà alla fine del gioco dopo 15 (che moltiplicati per le due fazioni mostrano come il giocatore avrà una discreta libertà di azione).

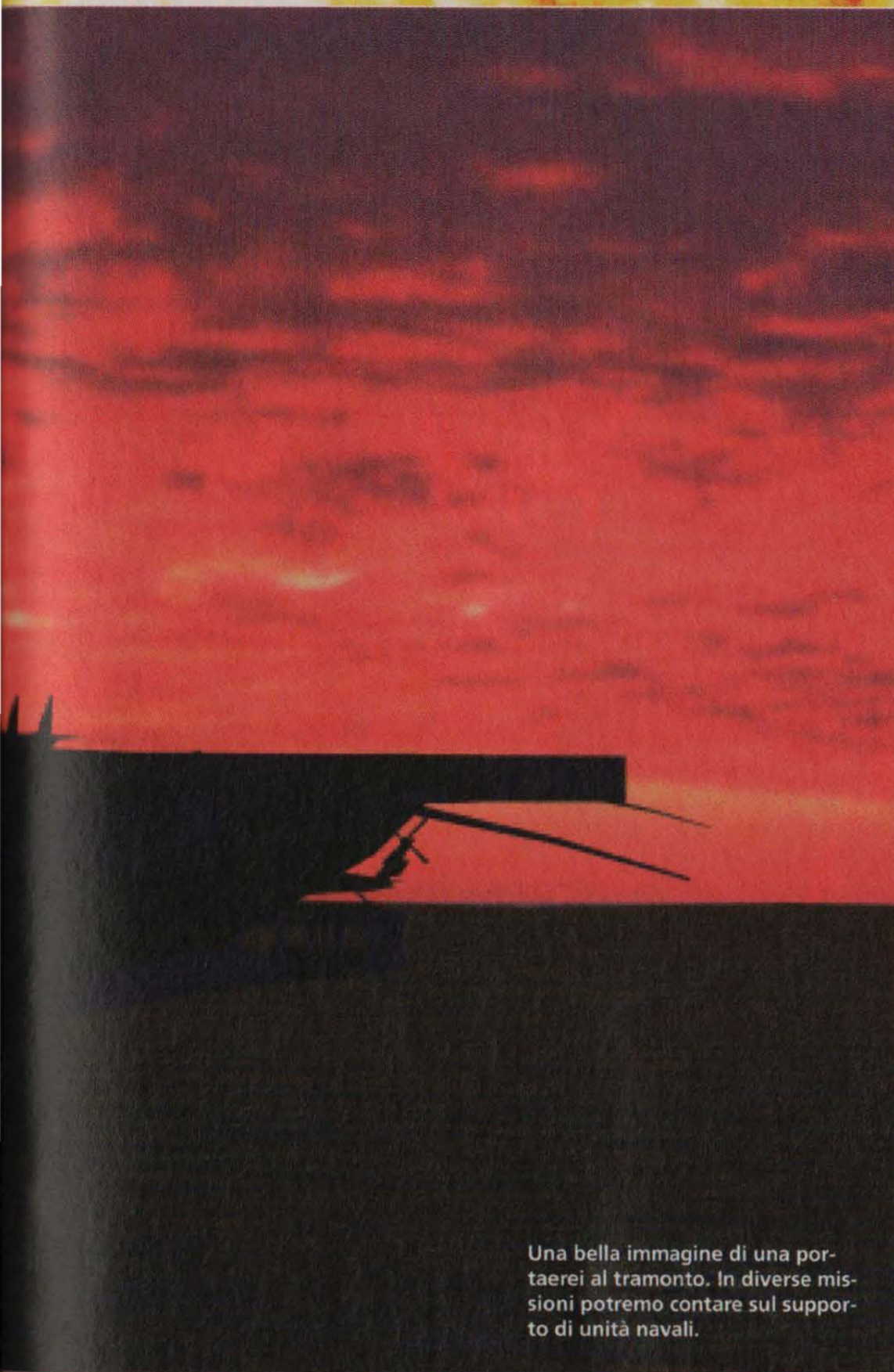
Un particolare che Ed Del Castillo non ha voluto enfatizzare, ma che siamo sicuri vi manderà in solluchero, è la possibilità di gioco in rete. Nel gioco saranno presenti alcuni scenari studiati appositamente per battaglie multigiocatore, che potranno gestire fino a quattro giocatori, collegati in network oppure via modem. Ma le novità non finiscono qui: è infatti prevista la possibilità di collegarsi, sfruttando Internet, al nodo

MEZZI

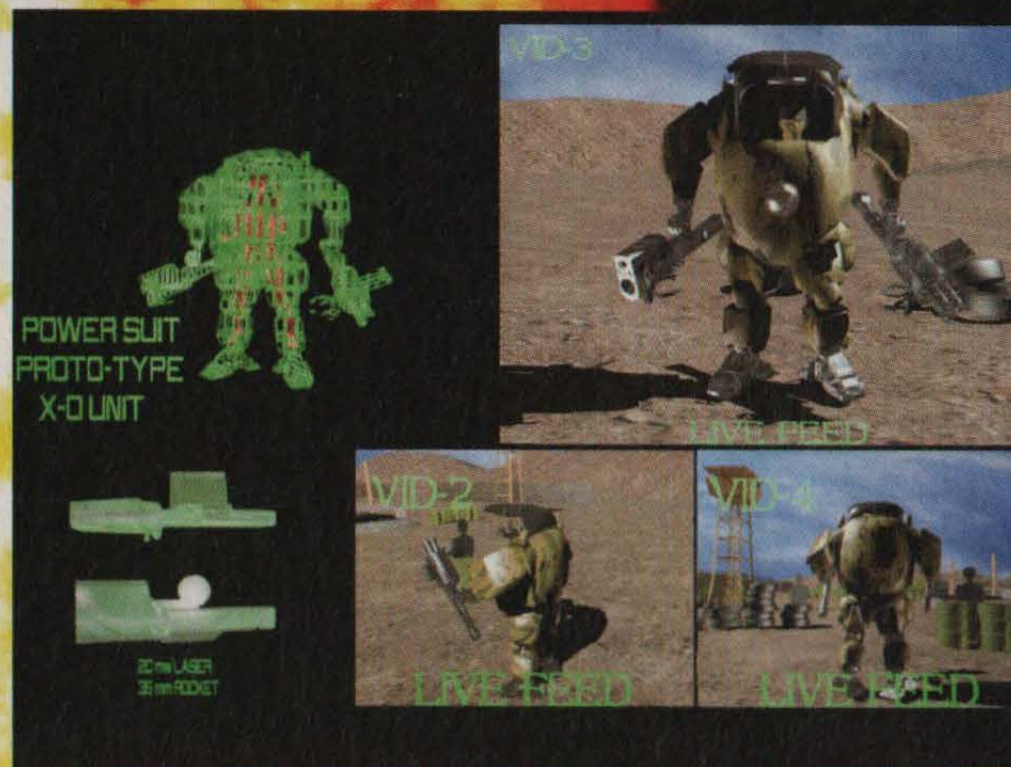
I mezzi controllati dal giocatore in C&C sono stati realizzati interamente in 3D, e il realismo che consegue da questa scelta è sotto gli occhi di tutti. I carri armati ruotano le torrette per seguire i bersagli, ed è persino possibile assegnare loro un obiettivo che continueranno a tenere sotto tiro, pur spostandosi in una direzione opposta. I mezzi su ruote curveranno realisticamente, a differenza di quanto avveniva in *Dune II*, dove utilizzavano la stessa routine di movimento dei cingolati. Le basi, invece, verranno costruite con una tecnica che ricorda quella dei Transformer, sicuramente più realistica della vecchia e semplice apparizione sul campo di battaglia.



Uno dei pochi esempi di schermate di gioco che la Westwood ha rilasciato alla stampa. Come potete vedere la grafica è ormai completata ma, a causa di alcune perplessità riguardo all'interfaccia di controllo non è stato possibile ottenere di più.



Una bella immagine di una portaerei al tramonto. In diverse missioni potremo contare sul supporto di unità navali.



Westwood.com che funzionerà come server per permettere a giocatori provvisti unicamente di modem di sfidare più di un amico alla volta.

Pensate alla possibilità di un torneo mondiale di C&C e vi sarete fatti un'idea delle potenzialità di questa caratteristica. L'unico dubbio riguarda l'effettiva presenza di queste caratteristiche nel gioco finito: il tono di Ed ci ha fatto sospettare che il tutto potrebbe essere presente solo nel secondo capitolo della saga, anche se speriamo di essere smentiti dai fatti. Per quanto riguarda le fasi di gioco vere e proprie è stata mantenuta l'impostazione vincente di *Dune II*, rendendola ancor più "user friendly".

L'intelligenza artificiale è migliorata notevolmente grazie a un esperto di algoritmi genetici (in grado, cioè, di modificare gli stessi in base al gioco dell'avversario umano) e le truppe guidate dal computer saranno delle strategie molto più complesse rispetto a quelle preferite dai colleghi su Arrakis. Per spostare più truppe sarà possibile selezionarle con il mouse con una semplice operazione "drag & drop", sicuramente familiare agli utenti di Windows, che consiste nel creare una finestra con il mouse che comprenda tutte le unità desiderate.

Ancora due mesi ci separano dall'uscita di C&C, ma sin da ora è possibile affermare che alla Westwood hanno in mano le carte giuste per ripetere il successo di *Dune II*, se non di superarlo considerando che questi mesi verranno sfruttati per limare anche la più minima imperfezione. Che dire, arrivederci al più presto su Westwood.com!

Andrea Minini Saldini

Fra sequenze video e 3D sul CD di *Command & Conquer* troveremo più di un'ora di materiale. E la qualità, ve lo assicuriamo, difficilmente trova eguali nel mondo PC.



TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

NEWEL[®] s.r.l.

computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

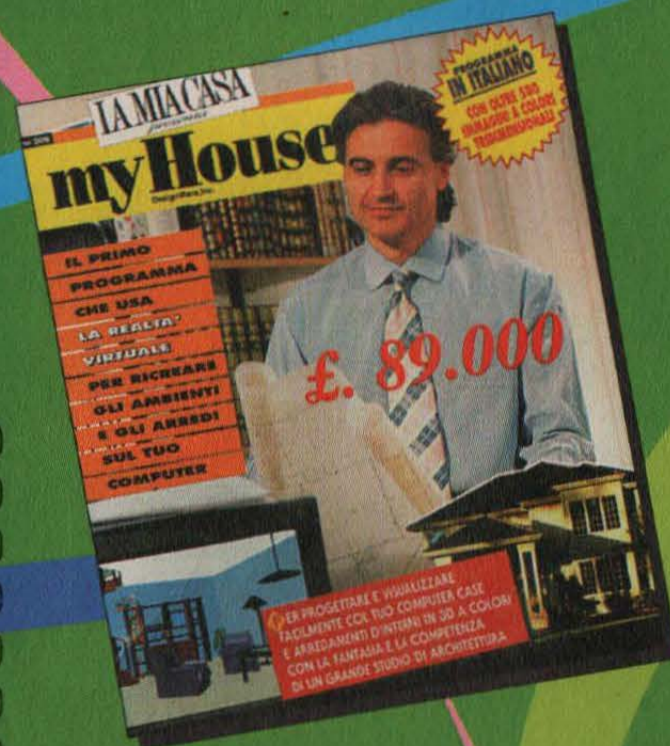
Games Floppy

Doom II	89.000	Championship Manager 93/94	79.000
Tie Fighter	79.000	Indy Car Racing	99.000
SIM City 2000	99.000	Indy Car Track Pack	39.000
Pacific Strike	119.000	Mortal Kombat	49.000
Unnatural Selection	79.000	T.F.X.	119.000
Power Drive	79.000	UFO	89.000
Re Leone (Lion King)	89.000	Overlord	119.000
Alladdin	89.000	Theme Park	109.000
Cannon Fodder II	89.000	Patriot	49.000
Nascar	119.000	Space Hulk	49.000
Colonization-Civilization II	99.000	Heroes of 357th	39.000
Armored Fist	99.000	Carl Levis Olympics	39.000
Delta V	119.000	Sistem Shock	99.000
		Alon in the Dark III	Novità
		Pagan PC	99.000
		Star Wars	Novità

Offerte Giochi CD ROM

oltre 2000 titoli
DISPONIBILI !

7th Guest	49.000
Rebel Assault	79.000
Mega Racc	49.000
Microcosm	49.000
Nascar	129.000
T.F.X.	79.000
Lawmover Man	69.000



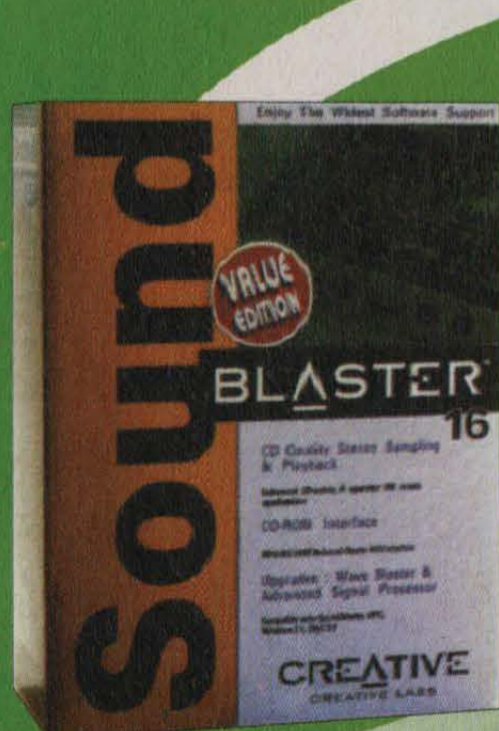
ECCEZIONALE OFFERTA SOFTWARE

OFFERTE

Microsoft DOS 6.2 Agg.	75.000
Microsoft Works 3.0 Ita.	199.000
Borland Paradox per Windows	149.000
Lotus 123 per Windows	499.000
Borlad DBase Compiler Ing.	299.000
Borland C++ 3.0 Turbo	499.000
Borland Quattro Pro 3.0 per Windows	129.000
Mira Base 3.0	99.000
Microsoft Access 1.1	499.000



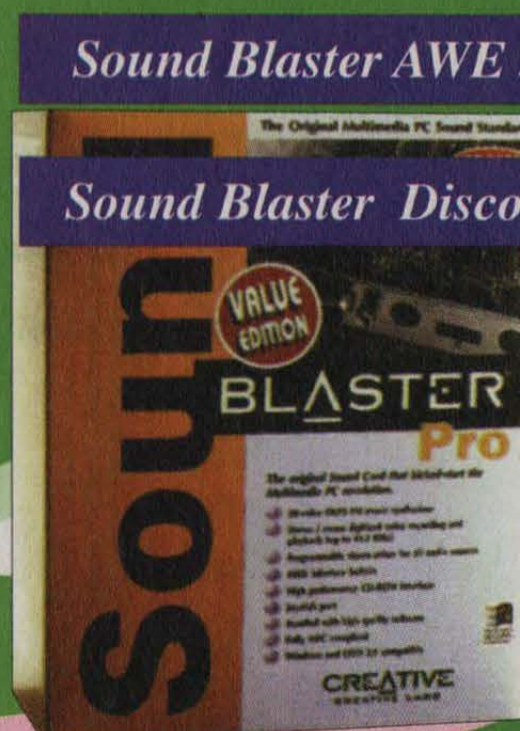
CD ROM Double Speed
da £. 199.000 + IVA



Sound Blaster 16
189.000 + IVA



Sound Blaster 16
Multi CD + ASP
335.000 + IVA



Sound Blaster Pro
139.000 + IVA

Sound Blaster AWE 32 NOVITÀ

Sound Blaster Discovery OFFERTA

CONFEZIONE
10 Dischetti HD
£. 10.000

ZETA

Dalla prossima pagina comincia la sezione dedicata ai test. ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi. Siamo coscienti che oggi i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.

TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza. ZETA è una rivista

indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale. E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente. Tutto qui.

GIOCHI RECENSITI

■ ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS	PSYGNOSIS	66
■ ALONE IN THE DARK	MACPLAY	109
■ ALONE IN THE DARK 3	INFOGRAMES	60
■ CINEMANIA '95	MICROSOFT	124
■ DEFENDER OF THE EMPIRE	LUCASARTS	111
■ DESCENT	INTERPLAY	70
■ DISCWORLD	PSYGNOSIS	106
■ DRAGONSTONE	CORE DESIGN	74
■ ENCARTA '95	MICROSOFT	125
■ FLIGHT COMMANDER 2	AVALON HILL	98
■ FLASHBACK	MACPLAY	94
■ HELL	GAMETEK	90
■ HERETIC	ID SOFTWARE	72
■ HOKUM	VIRGIN	103
■ IRON ASSAULT	VIRGIN	76
■ KING'S QUEST VII	SIERRA	87
■ MARATHON	BUNGIE SOFTWARE	95
■ METAL MARINES	MINDSCAPE	114
■ NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS	116
■ NOCTROPOLIS	ELECTRONIC ARTS	100
■ PANZER GENERAL	SSI	101
■ RIDGE RACER	NAMCO	119
■ RISE OF THE TRIADS	APOGEE	108
■ SATURDAY NIGHT LIVE	GAMETEK	126
■ SKELETON KREW	CORE DESIGN	112
■ SUPER SKI PRO	MINDSCAPE	110
■ WING COMMANDER 3	ORIGIN	66
■ WINGS OF GLORY	ORIGIN	84
■ WOLF	SANCTUARY WOODS	76
■ ZEEWOLF	BINARY ASYLUM	80

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.



Genere: SPARATUTTO
Software House: id Software
Sviluppatore: INTERNO

GIOCO CONSIGLIATO

Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi sono spesi bene

SPECIFICHE GENERALI

Volete l'ultimo capolavoro della Microprose o un'arcade frenetico del Team 17? Un'occhiata al computer di ZETA chiarirà i vostri dubbi.

Info

In questo box potrete trovare tutte le informazioni tecniche relative al gioco recensito. Spazio occupato su hard disk, processore richiesto, dispositivi di controllo supportati, schede sonore sfruttate, sapete benissimo quanto siano importanti questi dati, e su ZETA li troverete sempre chiaramente indicati.

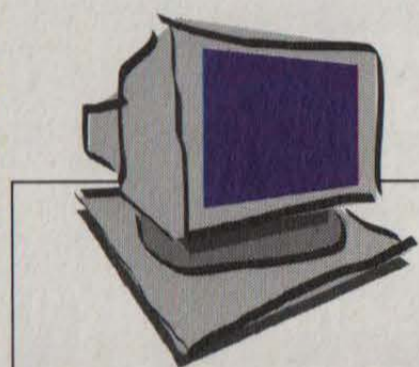
+ Tutte le ragioni per cui può valere la pena acquistare il gioco recensito. • Utilizzi innovativi delle tecnologie a disposizione • Programmazione di alto livello • Trama articolata • Grafica dell'altro mondo • Atmosfera evocativa • Musiche degne di un'orchestra sinfonica

- Volete sapere cos'è che non va in questo gioco? • Scrolling scattoso • Frame rate degno di un C64 • Assenza pressoché totale di interattività • Grafica semplicistica • Effetti sonori inesistenti • Trama poco avvincente

9

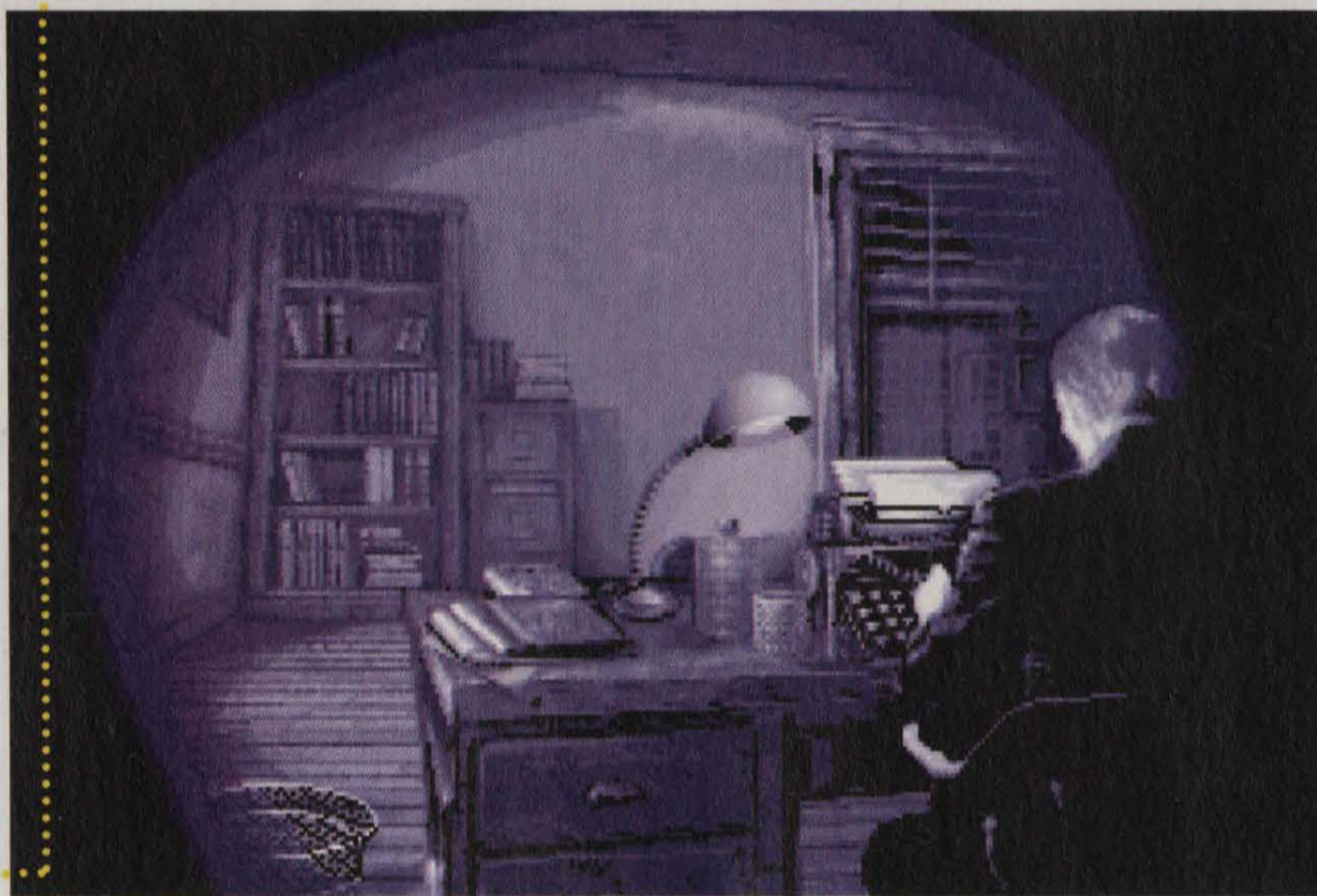


ALONE IN THE DARK 3



Sistema: PC CD-ROM
 Genere: AVVENTURA
 Software House: INFOGRAAMES
 Sviluppatore: INTERNO

Ah, le donne! Dopo il primo Alone in the Dark, ritorna Emily Hartwood e si va a cacciare in un villaggio maledetto abitato da gente davvero strana; al nostro eroe non resta che prendere l'inseparabile "38" e correre a salvarla. E, per la terza volta, sarà solo nel buio...



Ad un certo punto, cadrete in un'imboscata e i "cattivi" vi uccideranno senza pietà. Per fortuna questo sciamano indiano vi permetterà di continuare nel corpo di un giaguaro.



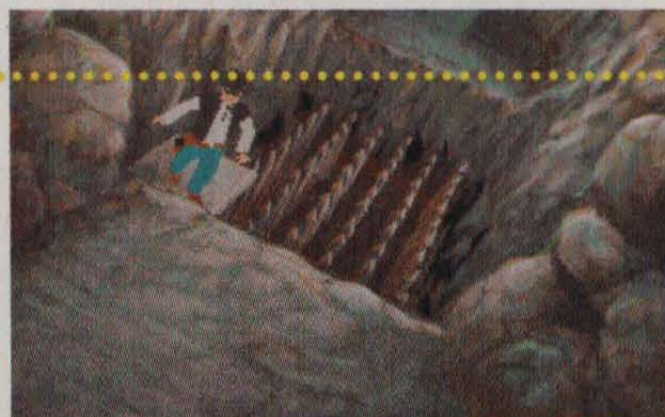
La Infogrames ha già affidato due misteriosi casi al brillante detective Edward Carnby, che ha svelato i terribili segreti della setta Cthulhu che abitava Villa Derceto e degli zombie gangster che infestavano Hell's Kitchen. Ovviamente la casa francese non ha molta scelta quando, in un villaggio abbandonato della frontiera americana, trasformato nella metà degli anni Venti in set cinematografico, iniziano a succedere strani incidenti e gli attori spariscono uno dopo l'altro, ed ecco quindi che il nostro Carnby si ritrova all'entrata di Slaughter Gulch, armato solo di coraggio e del fido revolver, con un vago senso di "deja vù".

Oltretutto, tra gli attori spariti c'è anche Emily Hartwood, l'ex eroina del primo *Alone in the Dark* (sparita misteriosamente dalla sceneggiatura del secondo), e tutti sappiamo che i protagonisti dei

videogiochi non voltano mai le spalle alle dame in difficoltà!

Quando il nostro eroe entra nel villaggio, si accorge subito che c'è qualcosa di strano e malvagio: loschi figure si aggirano come in un B-movie western, accendendo cerini sotto la suola della scarpa, oppure preparandosi a epici duelli in mezzo alla strada. Il sagace Carnby non ci mette però molto a scoprire il motivo della maledizione di Slaughter Gulch: infatti, aggirandosi per il Saloon scopre che un tempo su questa collina sorgeva un villaggio indiano, distrutto dalla follia dei cercatori d'oro e dei banditi che a metà del 1800 tormentavano queste zone come stormi di cavallette. D'altra parte eliminando il primo mostro, lo vedrete trasformarsi in un gattaccio nero...

Graficamente il terzo episodio della saga



Alcune situazioni sono difficili: qui dovete attraversare un baratro passando su piattaforme invisibili.



MINER'S GAZETTE. 4 Luglio 1864
 È passato un anno da quando Arizona Kid fu ucciso alle spalle dallo spietato Fast Jarrett. Da allora una leggenda inventata da vecchi ubriachi afferma che Kid ogni anno verrà a frequentare il luogo della sua morte a mezzanotte, mentre l'avvoltoio lancia le sue grida rapaci.

Non mancano i numerosi stralci di giornale e fogli vari che vi danno qualche utile suggerimento..

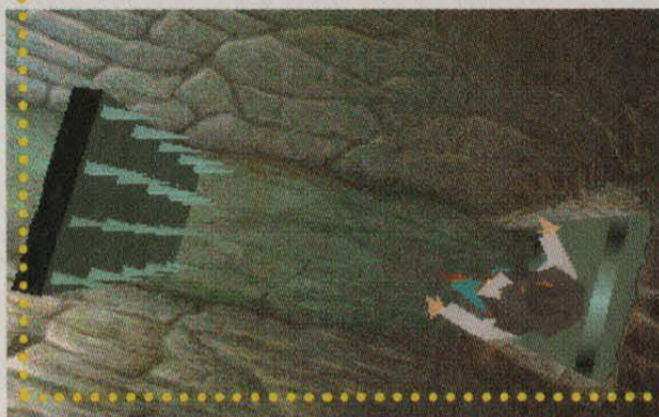
ENGINE GRAFICO

L'engine grafico utilizzato dai tre *Alone in the Dark* è la diretta evoluzione del sistema Cinématique (ideato dalla Delphine), in cui dei personaggi disegnati con poligoni vengono sovrapposti su sfondi bidimensionali; questo motore grafico è stato utilizzato per la prima volta in *Cruise for a Corpse*, uno stupendo giallo ambientato su una nave da crociera con un'atmosfera da romanzo di Agatha Christie.



di *Alone in the Dark* non introduce grandi cambiamenti; infatti il motore grafico è pressoché identico a quello delle prime due avventure: muoverete il vostro eroe poligonale su colorati sfondi statici. Ogni stanza del gioco è ripresa da "telecamere" poste in diverse posizioni, e quando uscite dal campo visivo di una, verrete "ripresi" immediatamente da quella successiva.

Anche se il risultato rimane a dir poco spettacolare e cinematografico persino a anni di distanza dall'uscita del primo *Alone in the Dark*, purtroppo anche in questa nuova "puntata", per i limiti stessi dell'engine grafico, incontrerete gli stessi difetti degli episodi precedenti, come ad esempio gli "angoli ciechi", ovvero non ripresi da nessuna telecamera, e qualche inquadratura infelice, che vi impedisce di vedere "zone" della stanza, riprese però da altre telecamere al momento "inattive": ad esempio nel Saloon incontrerete i primi malviventi vulnerabili al vostro revolver, e per colpire quello che passeggia sul balconcino sopra il



Situazione spinosa, vero? Per cavarvela, dovrete lanciare un oggetto contro le punte...

bancone, dovrete mettervi vicino al palco. Purtroppo il programma decide autonomamente quale inquadratura utilizzare, e a volte verrete ritratti dalla "telecamera" che sta di fronte a voi, e quindi non potrete mirare e sparare al bandito, che è alle spalle della telecamera. Per ovviare a questo antipatico difetto, che fortunatamente non si presenta molte volte, si sarebbe potuto introdurre un tasto per scegliere la telecamera tra quelle disponibili, un po' come in *Little Big Adventure*, dove premendo "return" la visuale si centra immediatamente sul vostro personaggio.

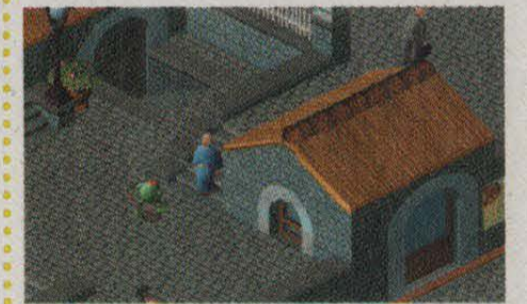


Come potete vedere, tutti i testi sono stati tradotti in un buon italiano!

Tuttavia bisogna ammettere che questo problema è molto meno marcato nel terzo *Alone in the Dark* che nel secondo episodio, dove soprattutto nella parte iniziale era necessario massacrare un numero incredibile di zombie armati di Thompson e revolver. D'altra parte, la Infogrames stessa si è dichiarata "pentita" di questa sezione "spara e fuggi" di *Alone in the Dark 2*, tanto che nella versione per CD ROM uscita di recente c'era la possibilità di saltare completamente il giardino della Hell's Kitchen. Per questo motivo *Aitd3* assomiglia molto di più al primo episodio, e vi accorgete che per eliminare mostri e nemici vari (che comunque non sono sicuramente una valanga come nel sopraccitato giardino) a volte dovrete utilizzare la semplice forza bruta, ma più spesso, soprattutto contro i mostri più potenti, dovrete utilizzare l'intelligenza per scoprire il loro punto debole e inventarvi uno stratagemma adatto: ad esem-

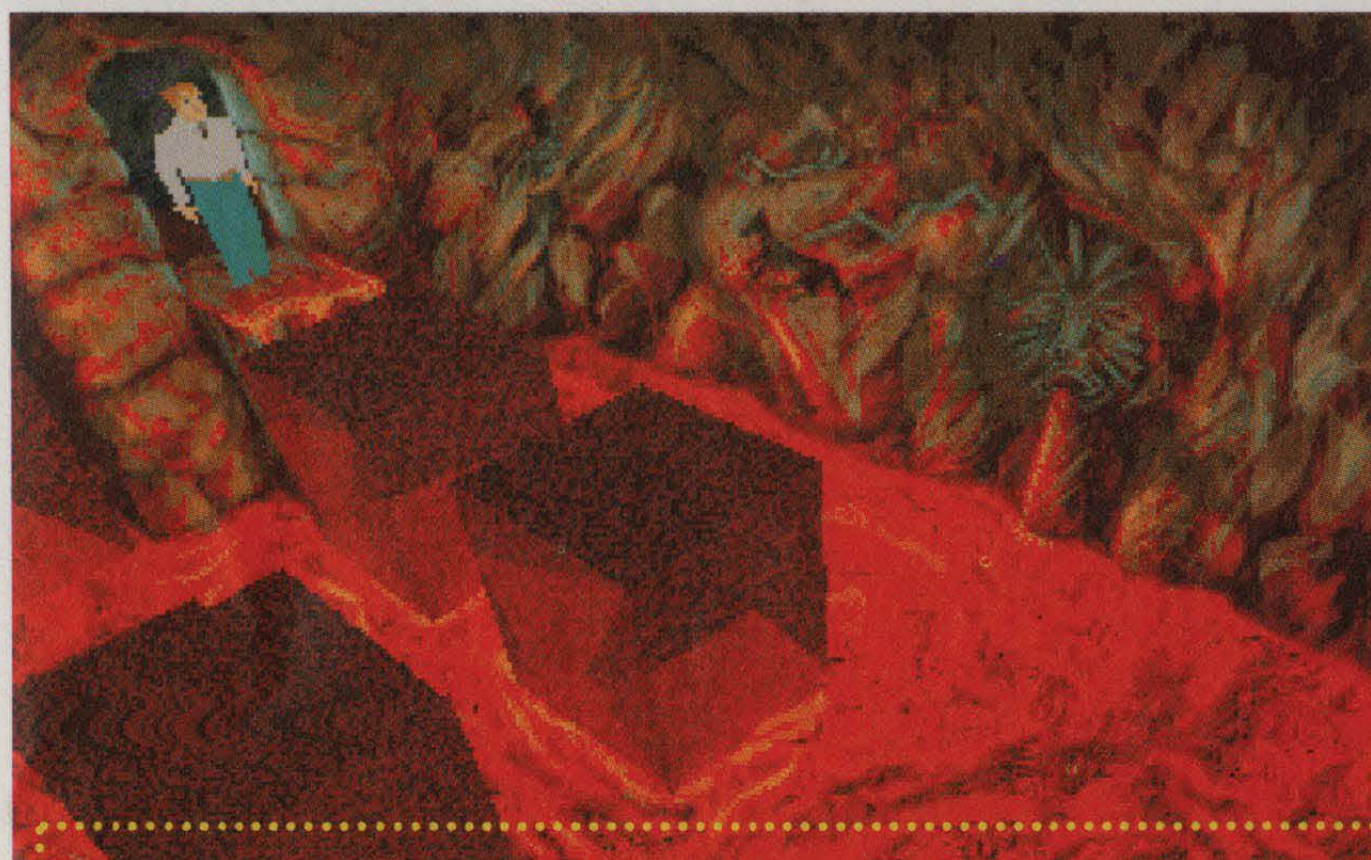
LITTLE BIG ADVENTURE

Questa enorme avventura, pubblicata dalla francese Delphine, è stata ideata e disegnata da Frédéric Raynal, che è anche il geniale "papà" della saga di *Alone in the Dark*, in quanto ha programmato il primo, rivoluzionario episodio prima di lasciare le fila dei programmatori della Infogrames. Giocando a *Little Big Adventure*, vi accorgete che è l'evoluzione naturale di *Alone in the Dark*, ed è quindi raccomandato a tutti gli avventurieri a cui è piaciuta questa saga!

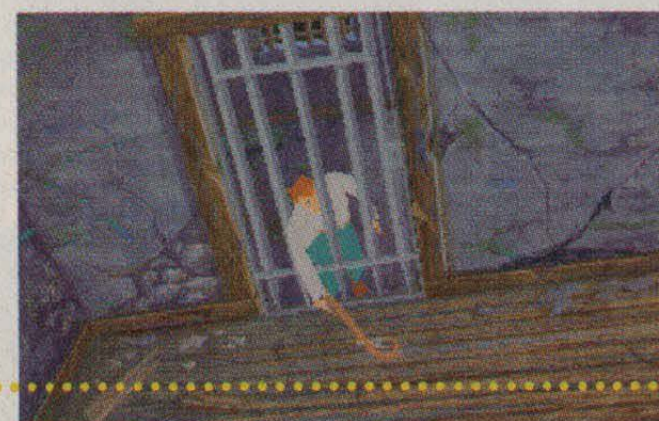


STRATAGEMMA

Pensate che nel corso dell'avventura, grazie agli incantesimi indiani, vi trasformerete in un giaguaro assetato di vendetta! Inoltre, verso la fine delle vostre peripezie, berrete una pozione che vi ridurrà ai minimi termini...



Questa è una delle sezioni in cui potrete (anzi, dovrete!) "saltare" da una piattaforma all'altra per evitare di finire nel laghetto di lava.



L'interfaccia; anche se limitata a tre verbi, vi permette di eseguire azioni abbastanza complesse.

ALONE IN THE DARK 3

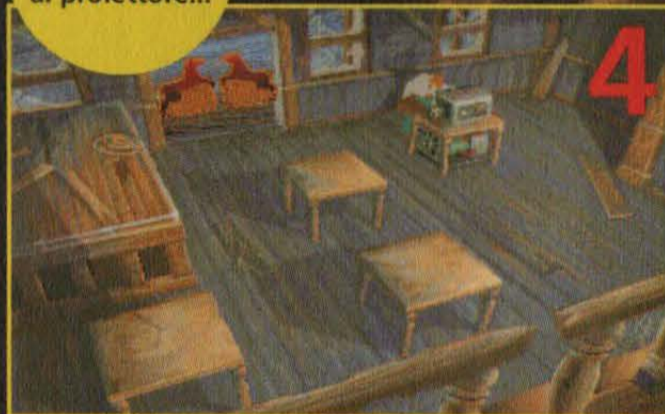
La vostra avventura inizia all'entrata del villaggio; prima di tutto, dirigetevi verso il Saloon.



Prendete la tanica di benzina sotto la passatoia.



Utilizzando la tanica di benzina vicino al proiettore...

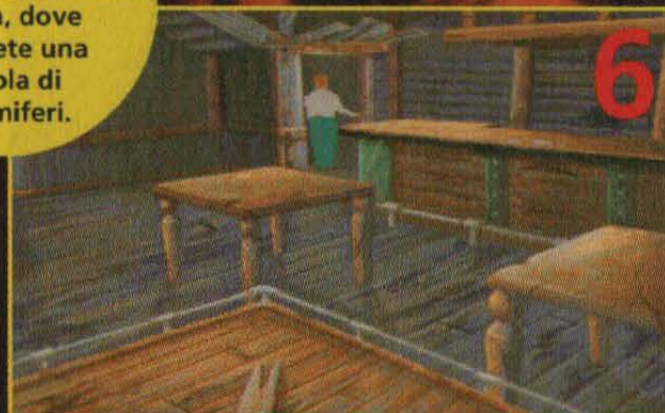


Entrate nel Saloon e prendete le maracas, la chiave (sul tavolo) e il barile di petrolio (nell'angolo in alto a destra).



...Vedrete uno spezzone che vi farà capire cosa è successo nel villaggio

Dopodiché dirigetevi nel piccolo sgabuzzino nell'altro angolo della stanza, dove troverete una scatola di fiammiferi.



Dopo un po', salterà fuori un pistolero: potete rifugiarvi sotto la passatoia oppure andare al centro della stanza e affrontarlo.



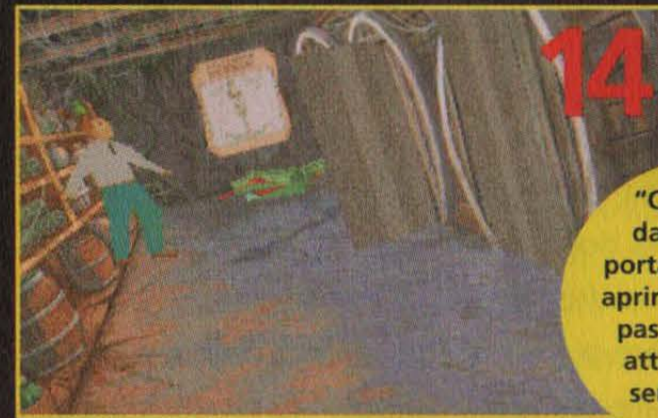
Fin dall'inizio Alone in the Dark 3 si dimostra un'avventura impegnativa e abbastanza complessa, piena di trabocchetti e colpi di scena. Per vostra fortuna Zeta vi aiuta a percorrere i primi passi nel buio...



16 ...Arriverete nella cella del "Mancino". Ora dovrete cavarvela da soli (almeno finché non uscirà la soluzione negli S.O.S.)!



15 Quindi utilizzate le maracas davanti alla prima botte per distrarre i serpenti rossi. Salendo le scale...



14 "Cercando" davanti alla porta di sinistra, aprirete ben due passaggi. Fate attenzione al serpentone!

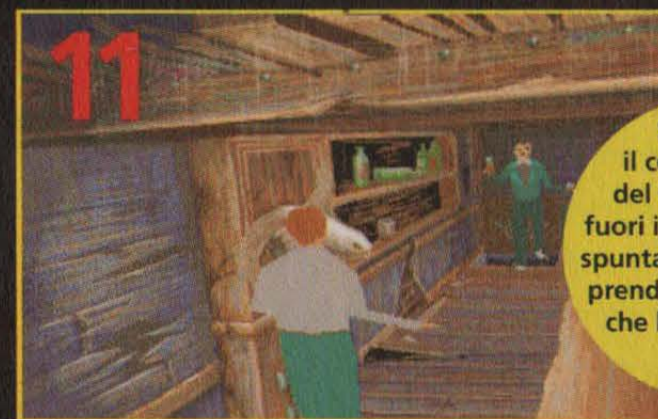


12 Gettatevi nella botola, accendete la lampada usando il petrolio e i fiammiferi e prendete il bastone da passeggio appeso al muro.



13 Burris, vecchio farabutto, passa dalla botte e portami una bottiglia nella mia cella!
Firmate "il Mancino"

Esaminando il manifesto appeso al muro, scoprirete che c'è un passaggio segreto in una delle botte.



11 Spingete il corno destro del teschio, fate fuori il cattivone che spunta dalla botola e prendete gli oggetti che lascia cadere.

Spingete il corno destro del teschio, fate fuori il cattivone che spunta dalla botola e prendete gli oggetti che lascia cadere.



8 Date un'occhiata approfondita allo scaffale dietro al bancone e lanciate contro il muro la bottiglia che troverete.



9 Tra i cocci della bottiglia troverete un gettone che dovrete utilizzare dietro al pianoforte.



10 Potrete così assistere a una ballata, che vi spiegherà le origini di Slaughter Gulch, e troverete una lampada.
a protegger la sua caverna s'affrettò un orango di bufalo come un'arpia! preparati!

Potrete così assistere a una ballata, che vi spiegherà le origini di Slaughter Gulch, e troverete una lampada.



Info

Per questa terza avventura nel buio, dovrete possedere un 386 a 33 MHz, equipaggiato con 4MB di RAM e una qualsiasi scheda VGA a 256 colori. Una volta installato, il gioco occuperà circa 20 MB di spazio su hard disk, anche se in fase di installazione ne richiederà 35 MB. Visto che la maggior parte dei file del gioco saranno installati su hard disk, potrete giocare tranquillamente anche con un lettore CD ROM a singola velocità. Il programma riconosce tutte le varie schede Sound Blaster, senza distinguere tra 2.0, Pro, 16 o AWE 32.

INTERFACCIA

L'unica vera novità è data da una piccola mappa, che è possibile richiamare premendo "tab": questa mappa di Slaughter Gulch vi permette di scoprire in ogni momento dove siete; anche se può sembrare banale, non lo è affatto! Infatti tra passaggi segreti, tunnel e botole è molto facile passare da un edificio all'altro senza neanche accorgersene...

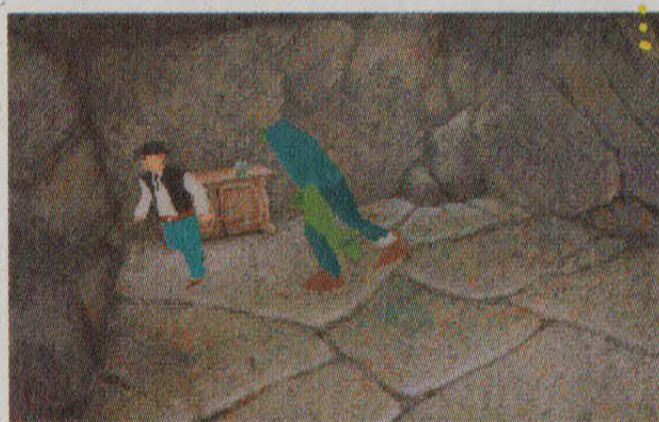
VILLAGGIO

Anche *Ecstatica*, il principale rivale di *Alone in the Dark 3* dai poligoni tondeggianti, è ambientato in un villaggio: nell'avventura della *Psygnosis* dovrete scoprire dove si annida un magico Demone capace di trasformarsi in Drago e ucciderlo per salvare i pochi superstiti di un paesino medioevale. Il difetto più marcato di *Ecstatica* è dato dalla mancanza di un inventario: infatti potrete portare solo due oggetti per volta.



pio, il fantasma del Lone Miner è apparentemente invulnerabile a tutte le vostre armi, ma basta un proiettile d'oro per ucciderlo definitivamente.

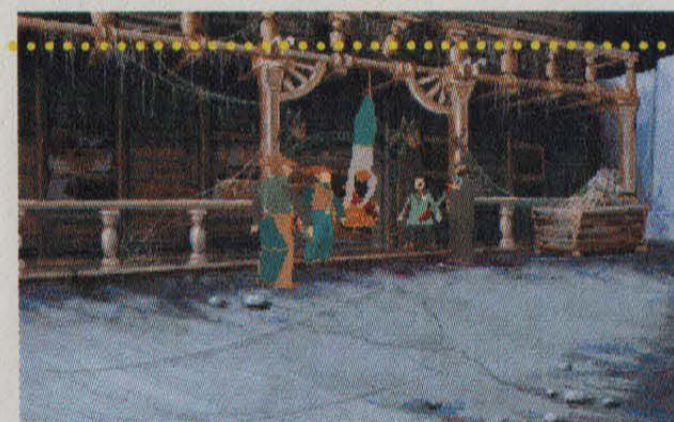
Anche il tipo di enigmi assomiglia molto a quelli incontrati nei primi due *Alone in the Dark*; in pratica si tratta di una successione senza pause di un enigma dopo l'altro: ogni stanza nasconde qualche segreto, e raramente attraverserete più di un paio di locazioni senza trovare un nuovo stimolante puzzle da risolvere, come una porta chiusa, uno quadro finto, o un nugolo di mostri che vi attendono al varco. L'interfaccia, pressoché identica ai primi due episodi, si dimostra molto duttile, e non è sempre facile e scontato riuscire a risolvere questi enigmi, perché le combinazioni possibili di oggetti su oggetti o verbi/oggetti sono così tante che andando per tentativi ci metterete fin troppo tempo. A dimostrare che il terzo episodio assomiglia più all'originale *Alone in the Dark*, piuttosto che al suo seguito, è stato introdotta di nuovo l'opzione per "cercare/aprire", che mancava nell'avventura ambientata nella Hell's Kitchen. Quindi, oltre che a "combattere" o "spingere", potrete cercare oggetti o tentare di aprire porte o passaggi segreti. Inoltre in



Combattere contro un nemico decapitato? Provate ad accecare il teschio, gettandolo in un posto buio..

alcuni punti del gioco, soprattutto verso la fine dell'avventura, apparirà un'opzione che vi permette di "saltare". Purtroppo vi accorgete presto che se "cercate" un oggetto, il vostro eroe impiegherà un po' di tempo (circa sette-otto secondi) prima di trovare qualcosa (anche se molto evidente), quindi se frugate superficialmente un punto, senza soffermarvi il tempo necessario, rischierete di perdere qualche oggetto.

Trascurare un oggetto è molto grave, poiché in *Aitd3* è possibile finire in vicoli ciechi: infatti il prezzo da pagare per

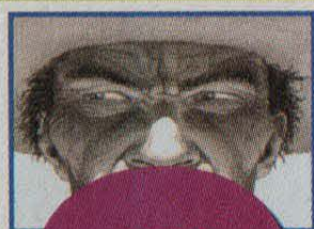


Se i vostri punti ferita si esauriscono, vederete i nemici accanirsi contro il vostro corpo.

un'area di gioco notevolmente più ampia (un intero villaggio al posto di una casa o di una villa con giardino) è che a volte potrete arrivare in alcune locazioni senza avere l'oggetto necessario per cavarvela: ad esempio, se scendete nella cantina del Saloon senza aver trovato la lampada, difficilmente riuscirete a salire la scala per tornare alla luce. I programmatori hanno disseminato il villaggio di cowboy invulnerabili per impedirvi di accedere a punti per cui non sareste pronti, ma a volte, soprattutto verso la fine del gioco, si può comunque finire



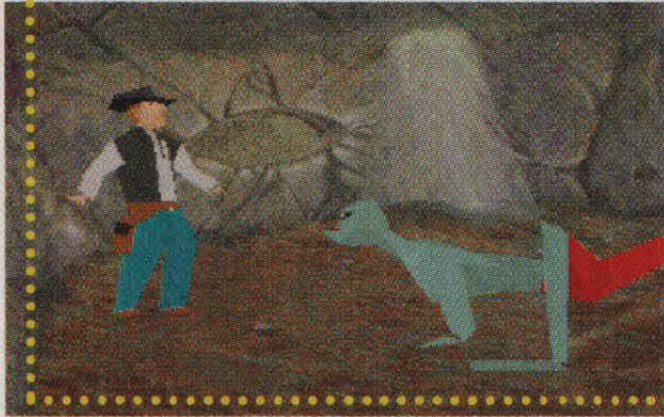
Questo è uno dei due cowboy invulnerabili che vi sbarrano la strada in diversi punti del gioco: non provate a sfidarlo a duello.



8

+ Avventura ricca e coinvolgente • Area di gioco molto più grande che nei primi due episodi • Possibilità di scegliere il livello di difficoltà • Interamente in italiano, audio compreso • I 10 salvataggi vi permettono di continuare anche se rimanete bloccati

- È possibile finire in vicoli ciechi (anche se è difficile) • Alcune "riprese" sono male effettuate • I 10 salvataggi diminuiscono la longevità



Prima di arrivare alla fine della vostra avventura, incontrerete mostri di ogni tipo.



Nell'ufficio dello sceriffo troverete un buon Winchester, un po' di munizioni e gli avvisi di taglia: questi ultimi possono darvi preziosi consigli su come proseguire.



irrimediabilmente in un vicolo cieco.

Forse per ovviare a questo problema e alla **difficoltà** del gioco, la Infogrames ha pensato di includere nel prodotto dieci salvataggi già pronti, posti in diversi punti del gioco: così se per caso rimanete bloccati sul tetto della prigione oppure non riuscite a superare uno dei numerosi trabocchetti finali (infatti come nel primo *Alone in the Dark*, verso la fine dovrete superare diverse serie di piattaforme), potrete caricare un salvataggio preconfezionato che vi permette di andare comunque avanti (almeno finché non troverete un altro punto in cui rimarrete bloccati...).

Ovviamente questi dieci salvataggi riducono un po' la longevità, perché il giocatore, una volta che finisce l'avventura difficilmente lo rinstallerà per risolvere i due o tre punti in cui è rimasto bloccato; tuttavia se viene utilizzato con



A volte per eliminare un muro basta trovare il meccanismo corretto...

intelligenza il salvataggio successivo al punto in cui si rimane bloccati, può aiutarvi a capire come proseguire: basta ad esempio vedere quali oggetti mancano (e che quindi sono stati utilizzati) per farsi venire qualche idea su come continuare con il proprio salvataggio.

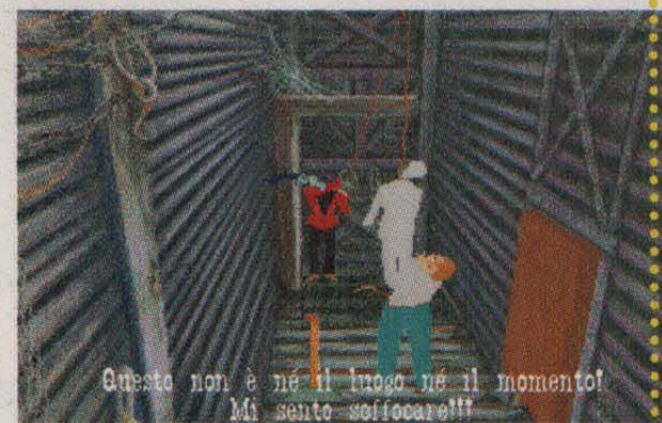
Per fortuna nel nostro paese sarà venduta una versione tradotta completamente in italiano, e quindi non impazzerete per tradurre dal francese o dall'inglese i nomi degli oggetti o i lunghi articoli che spesso contengono interessanti suggerimenti e consigli. La traduzione in italiano è molto ben curata e questo è il secondo prodotto dei cugini d'oltralpe (dopo *Inca 2* della Coktel) in cui è stato tradotto anche il parlato digitalizzato.



Ahi, ah! Puzza di trappola questo appuntamento a mezzanotte!

In definitiva *Alone in the Dark 3* dà un'ottima impressione: è un'avventura abbastanza lunga, ricca di enigmi che metteranno a dura prova la vostra materia grigia, e con un'interfaccia di gioco duttile e comprensibile. In più è completamente tradotta in italiano e grazie ai 10 salvataggi inclusi non correrete il rischio di rimanere bloccati da soli nel buio!

Paolo Paglianti



Questo non è né il luogo né il momento! Mi sento soffocare!!!
Per liberarvi da eusta stretta mortale, dovrete trovare un magico oggetto voodoo.



Quando vi ritroverete nel corpo del giaguaro potrete solo correre e combattere!

LE ARMI DI CARNBY

Il nostro eroe, lungo l'avventura, potrà accumulare un vero e proprio arsenale di armi di diverso tipo e genere. Vediamo in particolare alcune di queste:



Carnby può dare una incredibile testata, colpire velocemente di destro e di sinistro e tirare un calcio laterale che, anche se un po' lento, ha effetti devastanti.



Il coltello è sicuramente l'arma più veloce da usare, anche se tutto sommato non fa molti danni. Inoltre è necessario avvicinarsi al nemico.



La frusta si rivela un'ottima arma anche a lunga distanza. Con un po' di fortuna, potrete colpire i nemici prima che questi riescano a sollevare i loro revolver.



La dinamite non è una vera e propria arma da usare contro i nemici, ma si rivela utilissima per aprire varchi nei muri.



Il fido revolver non abbandona mai il fianco di Carnby. Il caricatore contiene 6 mortali colpi che possono essere sparati in rapida successione.



Ormai conosciamo il fucile dai tempi del primo *Alone in the Dark*: potente, abbastanza preciso, ha il solo difetto di essere un po' lento nei caricamenti.



Chi non conosce il famoso Winchester? Questa arma, un po' il simbolo del Western, è ancora più potente del fucile, e può anche sparare proiettili d'oro...



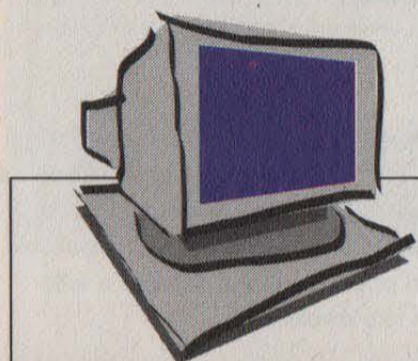
La Gatling vi permette di sparare a raffica e massacrare in pochi secondi ondate intere di nemici. Inoltre è utile per sfondare le porte!

DIFFICOLTÀ

È anche possibile scegliere il livello di difficoltà: infatti potete scegliere tre diversi gradi (alto, normale e basso) per il numero di punti-vita del vostro eroe, per l'entità dei danni inflitti al nemico e di quelli che il nemico infligge a voi. In ogni caso la scelta di un grado piuttosto che di un altro (che può anche essere cambiata durante una partita) non influisce sull'avventura, e quindi non vi perderete nessuna locazione né enigma.



WING COMMANDER 3



Sistema: **MS-DOS**
 Genere: **AZIONE/STRATEGIA**
 Software House: **ELECTRONIC ARTS**
 Sviluppatore: **ORIGIN**

Sono passati trentacinque anni dallo scoppio delle ostilità, ma la guerra tra terrestri e Kiltrathi continua con immutata ferocia. Basteranno Luke Skywalker, Shalla, il simpatico egiziano de "I Predatori dell'Arca Perduta", e l'immortale Alex di "Arancia Meccanica" a risolvere il conflitto a favore degli umani e a mantenere alto il nome della Origin? La risposta è scritta nelle stelle. Di Hollywood...

WING COMMANDER 1 & 2

Se si esclude la serie di X-Wing/TIE Fighter (che si basano su un'ambientazione già esistente), quella di Wing Commander è la saga fantascientifica più famosa della storia dei videogiochi. Campioni di incassi, oops, di vendite, i primi due titoli della serie hanno sbancato le tasche dei giocatori di tutto il mondo, e contribuito a portare i videogiochi verso i moderni standard qualitativi.



Nel mondo reale sono passati tre anni dalla pubblicazione di *Wing Commander 2*, e più o meno lo stesso tempo è trascorso nell'universo virtuale creato dalla Origin per la propria saga fantascientifica. Le cose, dall'ultima volta che abbiamo incontrato i nostri amici della Confederazione Terrestre, non sono affatto andate bene. Nonostante il comando assicuri che la guerra contro i leonini Kiltrathi si sta evolvendo a favore dei nostri, dai canali non ufficiali filtrano voci assai più pessimistiche. Secondo alcune indiscrezioni, i militari starebbero preparando un piano di evacuazione del nostro pianeta, da attuarsi nel caso che la situazione precipitasse. Peggio ancora, dal fronte giungono voci di nuove e terribili armi che i Kiltrathi avrebbero preparato nel segreto dei propri laboratori. La più agghiacciante tra queste è un modello di testata tattica per la guerra biologica, contenente un virus capace di sterminare la popolazione di un intero pianeta nel volgere di poche ore.

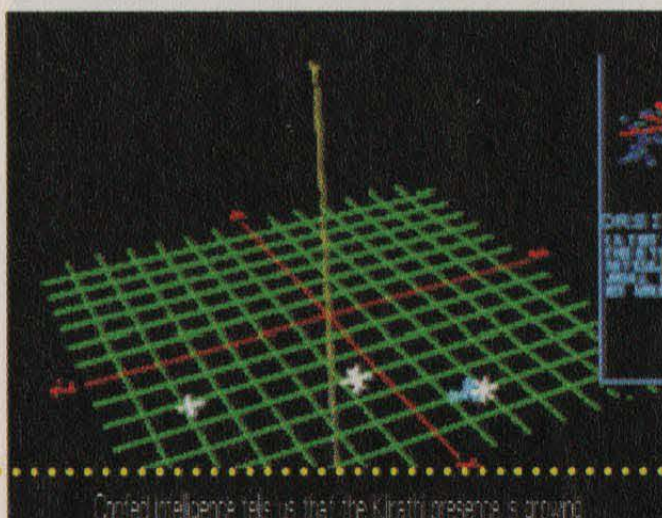


Il nostro caccia in fase di decollo. Questa operazione e quella di atterraggio possono essere gestite dal pilota automatico se non siete molto esperti.

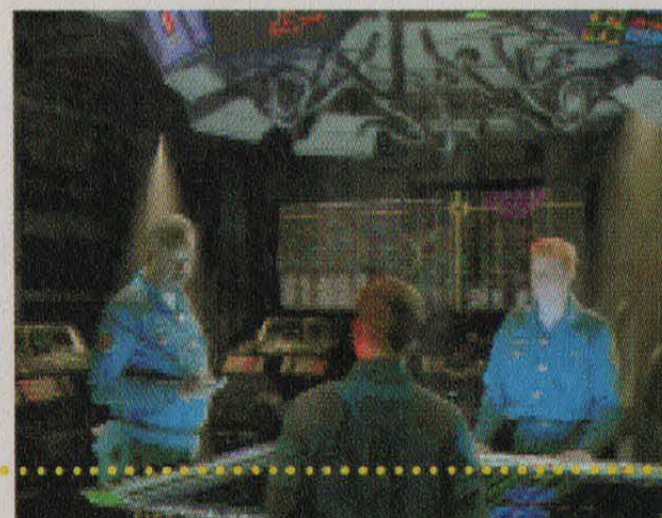
Sul fronte personale, le vicende del colonnello Blair (l'eroe che interpretiamo fin dal primo *Wing Commander*) non sono molto migliori. La Concordia, la coraggiosa unità porta-caccia sulla quale abbiamo servito in WC2, è stata distrutta. Angel, l'unico (per ora) amore della nostra vita, risulta dispersa durante una missione nel cuore dell'Impero Kiltrathi. E il severo ammiraglio Tolwin, con il quale abbiamo sempre avuto un rapporto difficile, ci ha appena trasferito sulla Victory, una vecchia "caffettiera" veterana di mille battaglie, attualmente tenuta insieme con il nastro adesivo. Sulla Victory ritroviamo anche due nostri vecchi amici: "Hobbes", il Kiltrathi diser-

tore che è passato a combattere la guerra dalla parte dei nemici, e "Maniac", il nostro più acerrimo rivale nella corsa al titolo di miglior pilota della Confederazione...

Con questi avvenimenti inizia *The Heart of the Tiger*, terza puntata della ormai leggendaria saga fantascientifica della Origin. Essi sono narrati nella spettacolare introduzione del gioco: quindici minuti di filmati e sonoro digitalizzati, grafica 3D renderizzata ed effetti speciali che, fin dalle prime battute, fanno respirare aria di colossale. La qualità del filmato iniziale è così elevata da poter competere, punto per punto, con le migliori produzioni cinematografiche e televisive



Il "briefing" è accompagnato da queste ricche animazioni in grafica computerizzata. Qui viene mostrata la posizione delle astronavi e dei corpi celesti.



Tutti gli elementi narrativi di *Wing Commander 3* sono stati recitati dagli attori professionisti del cast, inclusi i "briefing".



Info

Venduto su 4 CD, per girare WC3 richiede un minimo di 8Mb di RAM, e almeno un processore 486/33Mhz. Se la grafica VGA per voi è sufficiente, il minimo consigliato è un 486/50Mhz, mentre si raggiungono risultati ottimali su uno dei nuovi 486/80Mhz. Se volete la SVGA, consigliamo un Pentium a 60Mhz. Il programma richiede una configurazione "pulita" senza EMS/QEMM e Smartdrive caricati. Se avete solo 8Mb di RAM, create una configurazione che abbia almeno Files=50 e Buffers=80, o i tempi di caricamento saranno lunghissimi. Il gioco supporta tutte le schede sonore più comuni: SB, SB Pro, 16 e AWE, PAS, WaveBlaster, Roland LAPC1, SCC1 e RAP10, Gravis Ultrasound/Max, Ensoniq Soundscape e General MIDI. I dispositivi di controllo includono tastiera, mouse, joystick, Thrustmaster e Flightstick. L'installazione occupa dai 10Mb ai 40Mb su HD.

di fantascienza. E questo è solo un assaggio di quello che ci aspetta...

La prima cosa che colpisce, anche se è un particolare che potrebbe apparire secondario, sono l'impegno e la professionalità profusi dagli attori scritturati dalla Origin. Poteva sembrare un fatto scontato, visto il professionismo di attori del calibro di **Mark Hamill** e **Malcolm McDowell**, ma in realtà prima di vedere il gioco non ne ero così sicuro...

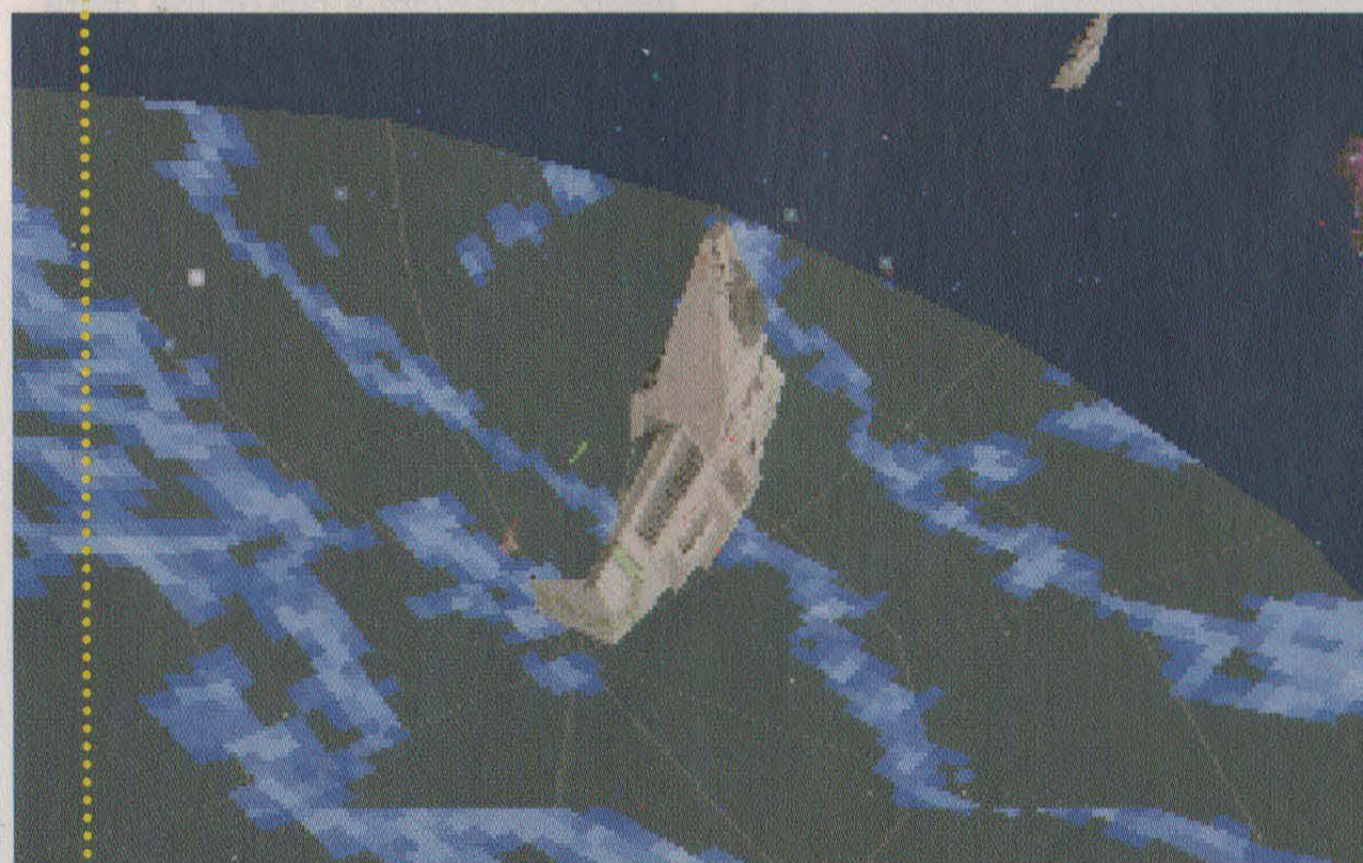
Terminate le faville dell'introduzione, si accede al gioco vero e proprio. Gli *aficionados* della serie si ritroveranno subito in un ambiente familiare, anche se alquanto rimodernato. In sintesi, il gioco è diviso in sezioni di volo e combattimento e in sezioni "narrative" che si svolgono a bordo della Victory.

All'interno della vecchia portacaccia troviamo tre livelli (Ponte di Comando, Alloggi e Operazioni di Volo) ai quali si accede cliccando sull'icona dell'ascensore. I livelli, divisi a loro volta in locali come il centro tattico o il settore delle cuccette, sono "popolati" dai vari personaggi che ci accompagnano. Oltre che a parlare con essi, in ogni locale possiamo accedere a una o più delle funzioni del gioco. Nel settore delle operazioni di volo, per esempio, si può entrare nel centro di comando tattico per ricevere istruzioni sulla prossima missione da compiere, oppure parlare con Rachael, la coordinatrice dei meccanici di bordo, e decidere insieme a lei l'equipaggiamento del nostro caccia.

Tutte queste sezioni sono animate graficamente e, nel caso dei dialoghi, recitate dagli attori. Abbiamo già parlato della qualità della recitazione? Beh, vale la pena di sottolineare nuovamente questo punto. *Wing Commander 3* non è solo un'esperienza audiovisiva di prim'ordine, ma anche una grande avventura vissuta attraverso le emozioni dei suoi protagonisti. A ognuno degli



Immersi in una battaglia in SVGA. Su un 486, questa risoluzione grafica può essere impiegata tranquillamente nelle battaglie con poche astronavi.



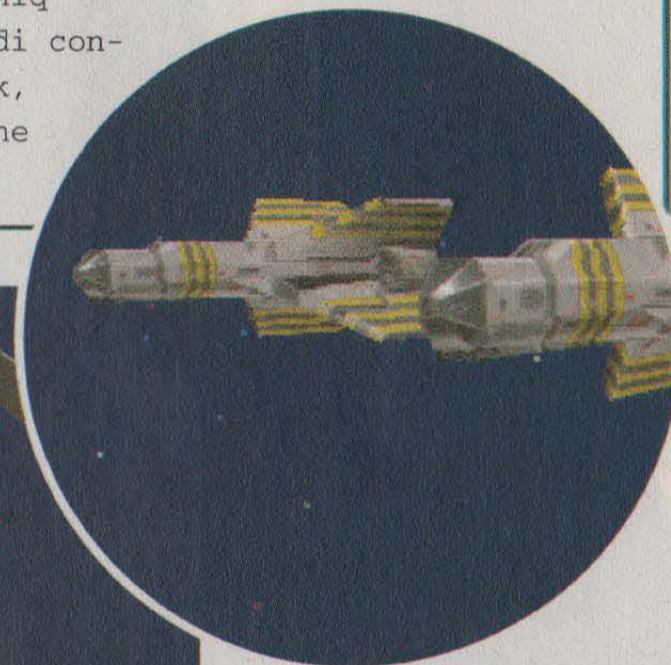
L'alone azzurrino che vedete è generato dai laser nemici che colpiscono gli scudi del nostro povero caccia. Veramente inquietante...



Angel, colonnello della flotta e nostro Grande Amore "ufficiale". Catturata dai nemici, è ora loro prigioniera. Riuscirete a salvarla?



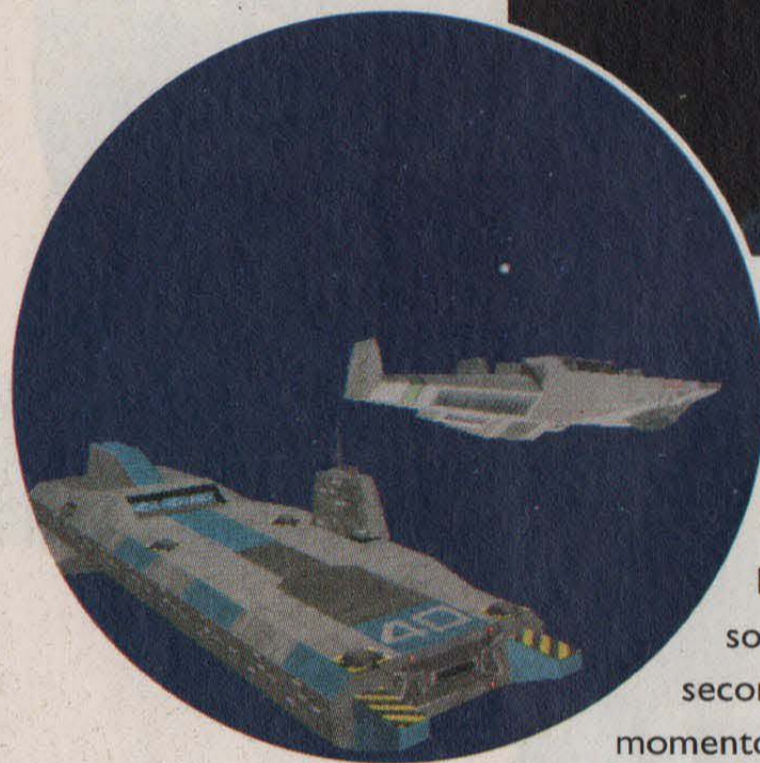
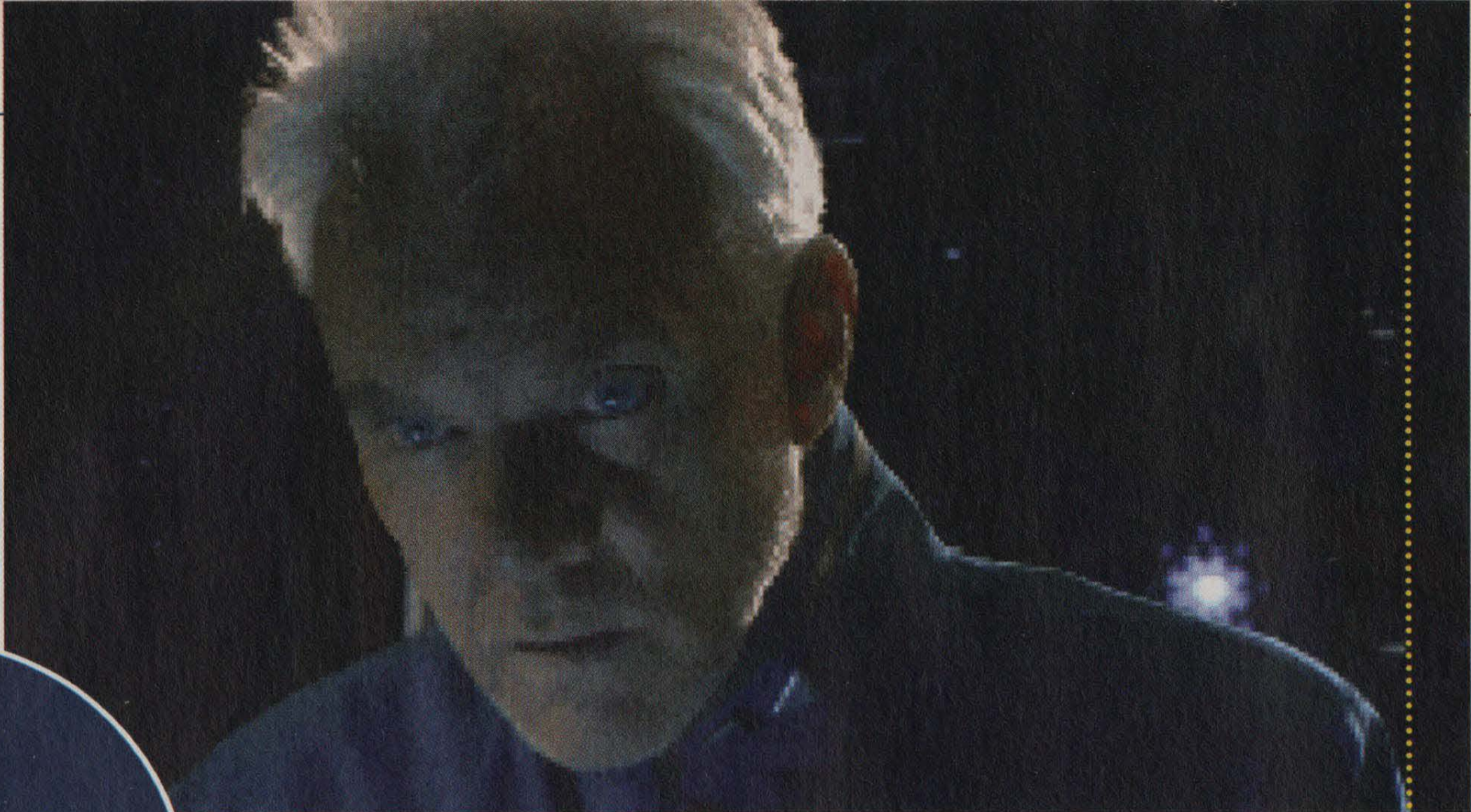
All'attacco di un convoglio nemico. I siluri sono di gran lunga le armi migliori contro le navi grosse e lente come queste.



MARK HAMILL

E MALCOLM MCDOWELL

Il primo è stato reso universalmente famoso dall'interpretazione di Luke Skywalker nella saga di "Guerre Stellari", e attualmente ha partecipato a telefilm come "Flash" e alla serie animata di "Batman", dove presta la propria voce al Joker. Del secondo vogliamo solo ricordare il ruolo di protagonista nell'immortale "Arancia Meccanica" di Stanley Kubrick.



attori va riconosciuto il merito di essere riuscito a caratterizzare credibilmente e indelebilmente il proprio personaggio, anche quelli secondari, e in nessun momento si ha l'impressione di trovarsi davanti a un'allegria recita scolastica, come invece accade in *Under A Killing Moon*. La cura per gli aspetti "recitati" del gioco è forse il principale punto di forza del programma, e dopo non molto si viene totalmente coinvolti dalle vicende di Hobbes, Flint, Maniac, Cobra e degli altri personaggi che combattono a bordo della Victory.

Vale la pena di spendere due parole anche sulla qualità della produzione cinematografica. La tecnica di ripresa e montaggio delle immagini è estrema-



Ecco un confronto diretto tra VGA e SVGA. La qualità della risoluzione inferiore è abbastanza elevata da non intaccare il divertimento offerto dal gioco.



mente professionale, con un uso continuo di tecniche come il **controcampo** e **gli stacchi in campo lungo**, mentre numerosi primi piani sottolineano i vari personaggi. Il tecnico delle luci, infine, ha svolto davvero un buon lavoro, adattando l'intensità e il colore delle stesse allo sfondo

grafico dei vari ambienti.

Ricevuto il *briefing*, e gustato lo stacco che mostra Mark Hamill prepararsi per la battaglia, si arriva al gioco vero e proprio. Anche qui, la

struttura non è cambiata di molto dai tempi di *WCI*.

Ogni missione è caratterizzata da una serie di "waypoint", ai quali si giunge attivando il pilota automatico. In ogni waypoint c'è una piccola missione secondaria

da completare prima di passare a quello successivo. Queste missioni includono la distruzione di navi da guerra e/o caccia nemici, la scorta di navi alleate attraverso settori ostili, l'assalto a basi avversarie, la difesa di pianeti alleati dall'attacco di missili anti-pianeta dei Kilrathi e così via. In genere, l'andamento di ogni missione è consistente con quanto presentato nel briefing, ma ciò non toglie spazio alle sorprese.

La grafica delle sequenze di volo può essere in VGA o in SVGA.

CONTROCAMPI E STACCHI IN CAMPO LUNGO

In una sequenza cinematografica, se si desidera movimentare un po' il punto di vista dello spettatore si può ricorrere al cosiddetto "controcampo", ovvero una ripresa da una posizione quasi simmetrica alla prima. Ciò avviene quasi sempre nel caso dei dialoghi (così da mostrare alternativamente i visi degli attori), ma spessissimo anche nelle scene d'azione. Questa tecnica professionale richiede però che ogni scena venga girata almeno due volte (immaginate perché?), aumentando così il tempo necessario per le riprese e i costi di produzione.



KILL BOARD		
CALLSIGN	ACES	KILLS
Cobra	0	5
Vagabond	0	10
Hobbes	0	0
Vaquero	0	8
Maniac	0	9
Flint	0	3
Calvin	0	0
TOTAL KITTIES WHACKED: 35		
logoff		

Il registro degli abbattimenti mostra senza possibilità di errore chi è il pilota migliore della flotta. Il duo Calvin & Hobbes ha buone possibilità di vincere.

Un'intelligente scelta di programmazione permette di passare in qualsiasi momento dall'una all'altra risoluzione, anche a metà di una battaglia. È importante sottolineare come la grafica VGA sia ottima, molto migliore dell'equivalente risoluzione vista in *US Navy Fighters*, e questo rende il programma accessibile anche a chi possiede una macchina della fascia inferiore (ma considerate che in questo caso con "fascia inferiore" si intendono i 486 a 50 e 66MHz).

In quasi tutte le missioni, il nostro eroe viene scortato da un compagno di squadriglia, scelto tra quelli disponibili nella fase di briefing. Ogni uomo (e donna) del nostro equipaggio ha un proprio stile di volo, caratterizzato da pregi e difetti peculiari. Scegliere l'uomo giusto in base al tipo di missione diventa quindi importante ai fini della stessa. Un altro fattore da considerare è che i piloti ignorati troppo a lungo si demoralizzano, e perdono gradualmente la loro capacità di combattere.

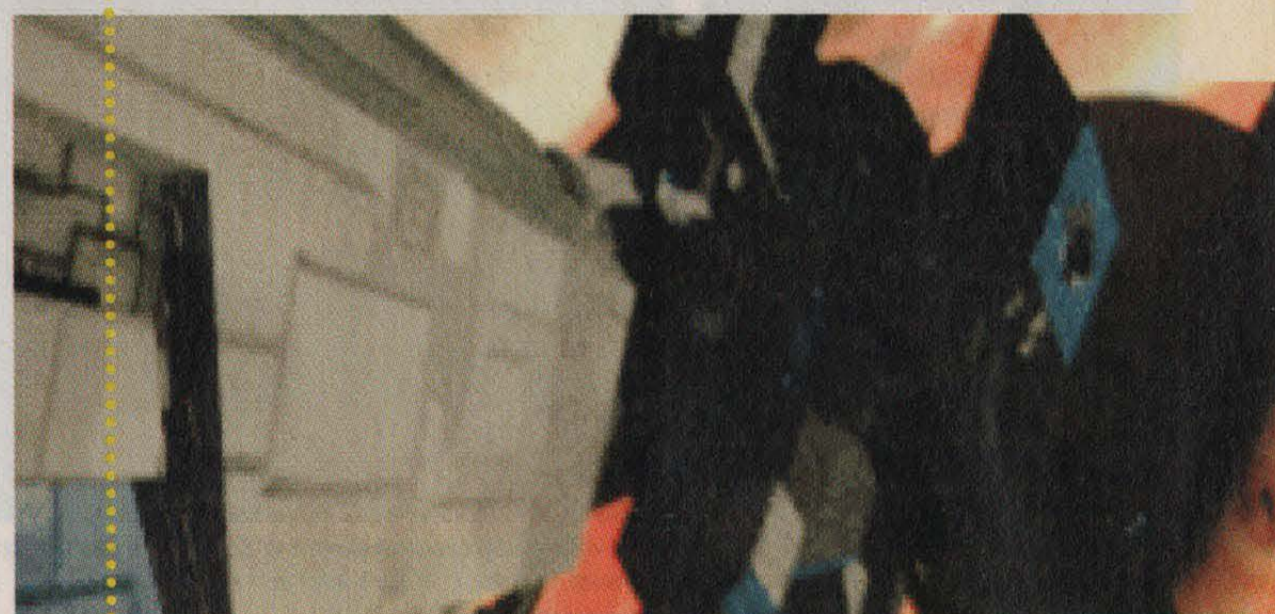
Un'interessante conseguenza della parte narrativa del gioco è che i piloti che volano con noi sono tutti caratterizzati dalle vicende personali condivise sulla Victory, e durante ogni battaglia ci si scopre a provare un reale interesse per le loro sorti, un po' in contrasto con il commento distaccato del giocatore che accompagnava l'esplosione di una navicella alleata in *TIE Fighter*.

La pietra di paragone per tutti i moderni giochi di combattimento spaziale è attualmente *TIE Fighter*, e *Wing Commander 3* non sfugge a questo confronto. Rispetto al gioco della LucasArts, *WC3* è più colorato, grafica-

mente più dettagliato e leggermente più frenetico. Manca però quella componente strategica che tanto spessore aggiungeva alle battaglie di *TIE Fighter*. Nonostante anche qui siano presenti variabili come la distribuzione dell'energia ai diversi sistemi e le tattiche di combattimento coordinate con il compagno di squadriglia, tutto è improntato sull'immediatezza e sul (se si può usare questa espressione) facile consumo. Se la giocabilità di *TIE Fighter* è, in un certo senso, "raffinata", quella di *Wing Commander 3* è più "popolare". Penso che sia significativo il fatto che in redazione abbiano giocato tutti a *Wing Commander* (solitamente col gli occhi spalancati), mentre i vecchi e blasonati classici come *Red Baron* e *Falcon 3.0* sono stati praticamente ignorati.

Wing Commander 3 è, in definitiva, una grande esperienza audiovisiva e un "videogioco" nel senso più immediato del termine. La Origin ha dimostrato cosa è possibile ottenere dalle moderne tecnologie. A parte gli aspetti appariscenti, *WC3* non è affatto un programma rivoluzionario come lo furono, a loro tempo, *Wing Commander 1* e *Ultima Underworld*. Per questa ragione si merita "l'otto" con menzione, ma non di più. D'altro canto, dopo due settimane trascorse a bordo della Victory in compagnia del suo equipaggio, attendo già con un po' di tristezza il momento in cui, sullo schermo, apparirà il fatale "The End". Non "Game Over", badate bene.

Vincenzo Beretta



Gli spostamenti tra i vari livelli della Victory avvengono tramite questo ascensore



Il vecchio bar di bordo è stato completamente rinnovato, ma è sempre il posto migliore per parlare con i nostri compagni.

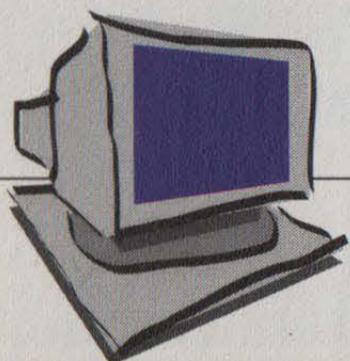


+ Un'eccellente produzione cinematografica • Elevato coinvolgimento • Trama molto profonda e ricca di colpi di scena • Ottima grafica sia in SVGA che in VGA • Livello di difficoltà per tutti i gusti

8

- Non raggiunge lo spessore di classici come X-Wing e TIE Fighter • Giocabilità pressoché invariata rispetto agli episodi precedenti • In pratica è un complesso sparattutto • Requisiti hardware faraonici

DESCENT



Sistema: PC
 Genere: SPARATUTTO
 Software House: INTERPLAY
 Sviluppatore: PARALLAX SOFTWARE



Se i livelli a 360 gradi di Doom vi davano qualche fastidio, schizzare per i lunghi corridoi di Descent a caccia di droidi impazziti vi farà venire il mal di mare!



Per aprire le numerose porte di Descent dovrete sparare qualche colpo di laser.



Ecco il fine ultimo di ogni vostra missione: il reattore che fornisce energia alla miniera di turno.



3 DIMENSIONI

Gioco via rete, grafica in tre dimensioni... Descent non poteva essere completo senza il supporto delle periferiche ludiche del 2000: i caschi stereoscopici per la realtà virtuale! Il programma supporta direttamente il CyberMaxx e il VFX, ma non si escludono driver per futuri modelli in arrivo sul mercato.



Come per Doom, ci sono porte speciali per le quali servono apposite chiavi, che sembrano delle schede di diverso colore.

Dopo Doom, i giochi d'azione in prospettiva 3D sono spuntati un po' come funghi, e tutti utilizzavano la stessa tecnica: visualizzare 3 dimensioni su 2 facendo uso della prospettiva. Finalmente arriva la nuova ondata di giochi in vero 3D. Dopo aver provato questi giochi, Doom sarà comunque stupendo, ma sembrerà, come dire... piatto!

In alcune miniere spaziali stanno accadendo strane cose: i robot non compiono più il loro dovere, e addirittura si stanno automodificando con armi e scudi per scopi bellici! La multinazionale che possiede le miniere, conscia del pericolo che queste possono rappresentare e desiderosa di capire cosa stia succedendo, sceglie voi, esperti piloti di velivoli speciali, per la difficile missione: dovrete eliminare i robot impazziti, recuperare eventuali uomini prigionieri delle macchine e quindi distruggere le miniere. Il lavoro è duro e ingrato, ma vi pagano più che bene per svolgerlo, e questa è un'ottima

ragione per soprassedere a eventuali pericoli in agguato nelle profondità... dello spazio. Descent è diviso in missioni, ognuna rappresentata da una differente miniera spaziale, con la sua mappa e i suoi pericoli; se eliminare i vari robot e recuperare gli uomini possono anche essere considerati obiettivi secondari, la distruzione della miniera è invece necessaria per il completamento della missione in corso. Ogni miniera è infatti alimentata da un reattore nucleare, che dovrete trovare e distruggere per poi cercare di fuggire passando per l'unica via di uscita possibile nei pochi secondi che avrete tra l'esplosione del reattore e la seguente distruzione della miniera.

Simulare i controlli della nostra piccola astronave fluttuante a gravità zero non è poi tanto semplice: Descent infatti utilizza una ambientazione in 3 dimensioni reali, e il movimento della navetta e del mondo in cui essa si trova risulta estremamente realistico (considerando l'assenza di gravità) e reso in modo rapido ed efficiente se comparato a prodotti simili usciti in questi ultimi tempi.

Se agli inizi pilotare una nave che può procedere in qualsiasi direzione e in qualsiasi angolazione è sicuramente difficoltoso per il giocatore, dopo il necessario periodo di allenamento si inizia a sentire la potenza del sistema di controllo e la versatilità del

MAPPA

Utilizzare la mappa in questo gioco è un'autentica goduria visiva, ma ci si imbatte in un problema: apparentemente, si può solo ruotare la mappa intorno al punto dove si trova il giocatore. Esiste un truccetto, però: nello schermo della mappa, tenendo premuto il tasto S e muovendosi nelle 4 direzioni, si può scrollare la mappa, cambiando effettivamente il punto di rotazione 3D del grafico.



Uno dei bonus più interessanti: il dispositivo di camuffamento che vi rende molto meno visibili ai nemici.



È possibile vedere il mondo esterno attraverso la cabina di pilotaggio o una schermata alla Doom.



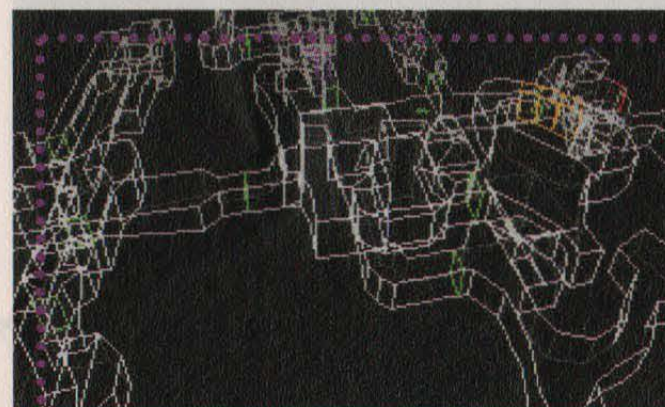
Oltre a questa porta, protetta da numerosi droidi di sorveglianza, troverete gli ostaggi di questo livello, che potrete recuperare e portare in salvo. La porta, come potete notare, deve essere aperta a colpi di laser.

motore grafico di *Descent*: in queste miniere potrete fare acrobazie che non avete mai nemmeno sognato di poter fare in un gioco.

È possibile muoversi nelle sei direzioni principali, sia con traslazioni che con rotazioni, utilizzando una delle più versatili interfacce di movimento che si siano mai viste in un videogioco. Ovviamente, essendoci molte direzioni nelle quali muoversi e dovendo anche gestire i vari sistemi della navetta, il gioco richiede l'utilizzo di un buon numero di tasti, che fortunatamente sono completamente ridefinibili; la nave è controllabile anche con la sola tastiera, ma la migliore configurazione risulta essere l'accoppiata della tastiera e di un mouse o un buon joystick, in modo da poter controllare con una mano i movimenti principali della nave e con l'altra tutti i movimenti secondari, i sistemi di propulsione e di armamento.

Come in tutti i recenti giochi di esplorazione, anche *Descent* possiede un sistema di automapping, che si distingue da tutti gli altri per la sua innovativa concezione: è infatti in tutto e per tutto un sistema di mappa a tre dimensioni, che vi presenterà un tracciato in stile AutoCad dei tunnel esplorati, che potrete ruotare e traslare come desiderate per esaminare meglio le zone da epurare, o semplicemente per cercare di capire dove diamine vi siete persi per l'ennesima volta...

Giocando a *Descent*, l'impressione di



Il sistema di automapping è davvero fantastico sia da utilizzare che da vedere: sembra un disegno CAD!

immersione nell'ambiente simulato è fortissima, soprattutto se si gioca con una buona scheda sonora e si utilizzano delle cuffie; il gioco è notevolmente coinvolgente, e offre un grado di sfida apprezzabile fin dai livelli più semplici, per arrivare a picchi di autentica follia distruttiva ai livelli più complessi e difficili. Si nota inoltre una cura notevole nello studio delle mappe, che per la prima volta sono intelligentemente studiate tenendo conto anche della terza dimensione, molti passaggi segreti pieni di bonus e munizioni contribuiscono a tenere sveglia l'attenzione del giocatore (come se non bastasse i nemici!) e in alcuni casi giustificano anche il passare una seconda volta in un livello già risolto solo per scovare un passaggio prima inesplorato. *Descent* si presenta come un nuovo modo di concepire gli arcaide in 3 dimensioni e come tale mantiene pienamente le sue promesse, se il tutto avesse avuto anche una buona trama di supporto e una maggiore varietà di eventi nello sviluppo del gioco stesso, sarebbe senza dubbio stato degno di menzione speciale, e sarebbe potuto diventare il *Doom* del 1995; in ogni caso è il gioco che vi può offrire la migliore esperienza di navigazione in 3 dimensioni.

Roberto Camisana



Se venite eliminati, tutti i power-up che avevate vengono abbandonati in quel punto.

Info

Descent ha una grafica davvero bella e, come si può facilmente dedurre, richiede un computer di una certa potenza. Per farlo girare dovrete avere un 386/33 con 4 Mega di RAM e DOS 5.0, ma per giocarci in modo consono occorre un 486/33 con 8 Mega di RAM, una scheda sonora a 16 bit e supporto General Midi, nonché un buon joystick. Il gioco supporta parecchie schede sonore, tra le quali ricordiamo tutte le SB, la Gravis Ultrasound, i dispositivi General Midi e alcuni cloni dei modelli Creative, il programma di setup prevede un test sonoro al momento della selezione, per evitare sgradevoli lockup al momento di giocare. Per giocare è caldamente suggerito un joystick analogico di quelli costruiti appositamente per le simulazioni di volo, per via dei molti pulsanti che hanno a disposizione, sconsigliati assolutamente pad e joystick digitali. Comunque, scordatevi di non utilizzare anche la tastiera: i comandi di *Descent* sono troppi anche per il joystick più completo di questo mondo.

Descent ha una grafica

COINVOLGENTE

Se non vi bastasse il grado di coinvolgimento offerto da *Descent*, sappiate che è possibile giocare in modalità multiplayer, con più computer connessi via modem o (meglio) rete. Possono giocare fino a 8 persone allo stesso tempo, tutti contro tutti o riuniti in team opposti, con alcuni parametri settabili a seconda delle vostre preferenze. Il gioco in questa modalità, come qualsiasi altro, risulta estremamente coinvolgente per la possibilità di affrontare avversari umani.

NUOVO

A dire il vero, *Descent* non è il primo gioco a presentarsi in questo modo: ricordiamo nomi come *Mantis*, *Mercenary*, *Stun Runner*, *Tunnel of Armageddon* e il famosissimo *Doom*. Il mix, a nostro giudizio, è stato realizzato ottimamente, e sicuramente il sistema di controllo di *Descent* è superiore a qualsiasi altro.

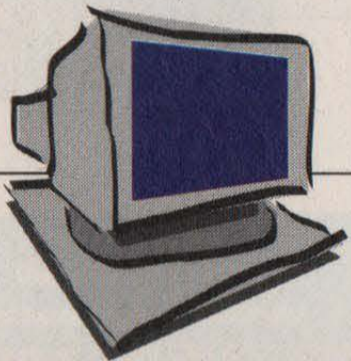


+ I primi livelli sono shareware, e si possono provare gratis • 3 dimensioni vere e non simulate • Sensazione di presenza fortemente realistica • Supporta anche caschi per vr • È il primo gioco con una vera mappa in 3 dimensioni • Musiche ed effetti sonori spaziali di alto livello • Giocabile in rete fino a 8 giocatori



- Occorre abituarsi ai comandi da utilizzare • È indispensabile trovare un settaggio custom ideale • Non è accertata l'effettiva longevità del gioco, anche se come esperienza ludica 3D è indubbiamente favoloso

HERETIC



Sistema: PC
 Genere: SPARATUTTO 3D
 Software House: IO SOFTWARE
 Sviluppatore: RAVEN SOFTWARE

Quanti appassionati di Giochi di Ruolo hanno sognato un Doom ambientato alla Corte di Re Artù, con maghi, incantesimi, draghi e armi medioevali? Beh, non ci sono i draghi, ma per il resto non manca niente all'appello, nemmeno la mitica balestra magica!

All'ultimo ECTS sembrava che tutte le case software stessero progettando almeno un clone dell'insuperato *Doom*, dalla SSI alla Interplay, e la frase più sentita in assoluto era "Il nostro gioco è come *Doom*, ma più veloce (o giocabile, divertente, ecc)". Beh, tutto ci saremmo aspettati, tranne che la id stessa, attualmente impegnata nel creare un probabile nuovo capolavoro, commissionasse un gioco come *Heretic* alla **Raven Software!**

D'altra parte, bastano pochi minuti di gioco per rendersi conto che l'engine grafico alla base di *Heretic* è molto simile a quello di *Doom 2*; tuttavia, probabilmente, ci sono più novità in questo sparatutto fantasy che nel tanto atteso quanto poco innovativo *Doom 2*. Invece del marine spaziale che affronta l'Inferno per salvare la Terra in un (si spera) lontano futuro, ora impersonerete un mago eretico che deve affrontare mostri di tutti i tipi prima di poter sconfiggere la natura stessa del Caos e riportare un po' di pace nel suo tormentato mondo.

Ovviamente un mago che va in giro con fucili a pompa o lanciagranate risulterebbe quantomeno anacronistico, quindi la Raven ha pensato bene di progettare un set intero di nuove armi più appropriate al nostro eretico eroe, come wand magiche e balestre fatate,



Per eliminare le creature volanti o quelle posizionate più in alto di voi, potrete alzare la testa; viceversa quando salirete su torri o muri particolarmente alti, potrete colpire i nemici abbassando la testa.



Uno dei power up vi permette di volare: in questo modo potrete seminare la morte dall'alto, e di arrivare a località prima irraggiungibili, che spesso nascondono armi e munizioni.



Grazie all'inventario, potrete accumulare oggetti magici e usarli al momento più opportuno.



La mappa di *Heretic* vi permette di sapere, alla fine di ogni livello, a cosa andate incontro.

RAVEN SOFTWARE

La Raven è diventata famosa per aver programmato *Shadowcaster* su commissione della Origin, utilizzando un engine grafico derivato da *Wolfenstein 3D*. *Shadowcaster* era la giusta via di mezzo tra *Wolfenstein 3D* stesso e *Ultima Underworld*, e la sua caratteristica principale era che il protagonista poteva trasformarsi in quattro forme di vita diverse.

I POWER UP

Nella versione shareware di *Heretic* sono presenti una mezza dozzina di power up

- Torcia - Illumina le vicinanze per circa un minuto.
- Ampolla viola - Aumenta il livello dei vostri punti ferita.
- Uovo - Trasforma tutti i nemici in debolissime galline.
- Amuleto alato - Vi permette di librarvi in volo.
- Libro nero - Questo libro arcano aumenta l'efficacia delle vostre armi per un certo periodo.
- Faccione verde - Vi rende invisibile per una trentina di secondi.
- Anello - Vi rende invulnerabile a tutto per una trentina di secondi.

senza dimenticare un paio di guanti arcani per il corpo a corpo.

Naturalmente anche l'architettura è stata ridisegnata da capo a fondo, e tra un mostro e l'altro potrete ammirare navate gotiche e stupende vetrate medioevali. I vostri nemici non sono certo da meno, e sembrano presi dai racconti di Tolkien: Golem, Demoni Alati e Necromancer sono solo i primi mostri che incontrerete. Tuttavia *Heretic* non è un semplice modulo Wad ben fatto, in cui sono state modificate le mappe dei livelli, la grafica e il sonoro, come invece poteva sembrare vedendo *Doom 2*; al contrario, l'engine grafico è stato ulteriormente sviluppato dalla Raven per creare un prodotto più avanzato: infatti ora è finalmente possibile alzare o abbassare la testa per avere una migliore visuale, e inoltre, grazie all'apposito power up, è anche possibile volare!

Ma non è finita! La Raven ha eliminato altro fastidioso difetto di *Doom*: infatti, nel gioco della id, i power up vengono utilizzati non appena sono raccolti (come ad esempio le tute antiradiazioni o l'invulnerabilità) e spesso capita di raccogliere due o tre power up uno di seguito all'altro, con il risultato che se ne sfrutta a fondo

uno solo. In *Heretic*, invece, disporrete di un piccolo ma funzionale inventario in cui potrete accumulare i nuovi power up e utilizzarli al momento più opportuno.

La versione shareware di *Heretic* comprende il primo episodio dei tre inclusi nella versione commerciale, dove troverete solo le prime quattro armi, ovvero i Magic Gauntlet, l'Elven Wand, l'Ethereal Crossbow e il Dragon Claw (i corrispondenti fantasy della motosega, della pistola, del fucile e del mitra). I livelli del primo episodio, City of Damned, sono davvero esaltanti, e penso di non essere il solo ad aspettare con impazienza l'uscita degli altri due episodi!

Heretic unisce alla frenesia e all'azione del suo predecessore un sacco di miglioramenti, dalla possibilità di alzare (o abbassare) la testa a piccoli particolari come il colore delle porte sulla mappa, e personalmente ritengo che *Heretic* sia il vero seguito ideale di *Doom*, visto che al suo confronto *Doom 2* non sembra altro che un semplice Wad in cui era stata introdotta una nuova arma e qualche nuovo nemico. Consigliato a tutti!

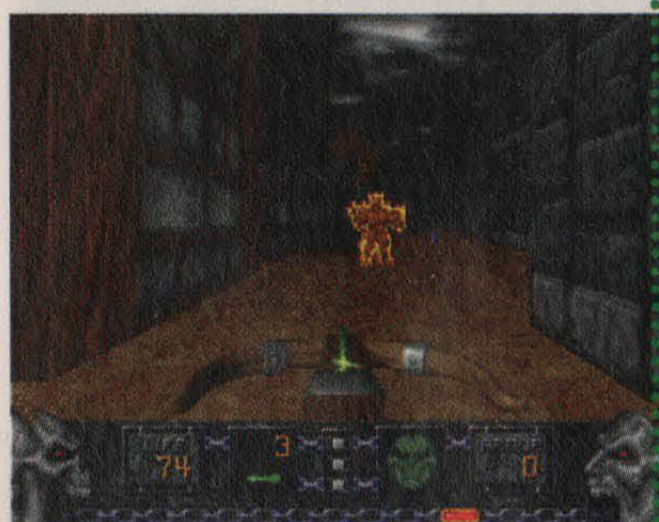
Paolo Paglianti

Info

La versione shareware per PC richiede almeno 4 MB (anche se ne sono consigliati 8) e circa 10 MB liberi su hard disk. Purtroppo non è possibile diminuire il livello di dettaglio, ma solo restringere la finestra di gioco: in questo modo *Heretic* gira al meglio su 486 a 66 MHz, rimane tranquillamente giocabile su 486 a 33 MHz e risulta un po' scattoso su un 386 a 40 MHz. Per quanto riguarda le schede sonore, sono supportate la AdLib, la SoundBlaster, la Pro, la 16 e la AWE 32, la Wave Blaster, la Sound Canvas, la Pro Audio Spectrum e la Gravis Ultrasound. Ovviamente è possibile controllare il movimento con tastiera, joystick a due pulsanti e, ovviamente, con il joypad a 4 tasti della Gravis.



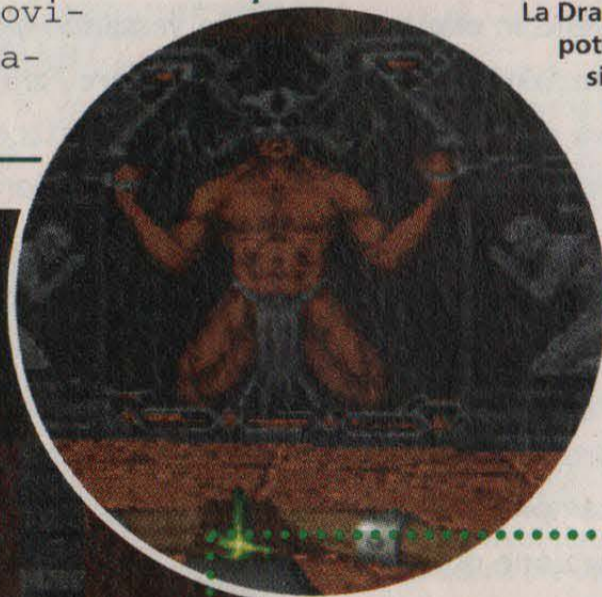
Non mancano i soliti trabocchetti noti a tutti gli appassionati di *Doom*, come questa trappola a pressione: se tentate di prendere le frecce magiche, il soffitto rosso scenderà verso il basso schiacciandovi!



Anche se sembra un normale Golem, questa creatura può lanciare una specie di fireball che è in grado di seguirvi se tentate di evitarla!



La Dragon Claw è l'arma più potente che troverete nella versione shareware: in pratica è una potente "mitragliatrice" fantasy che spara decine di colpi uno di seguito all'altro.



WAD

Ormai esistono migliaia di livelli creati da giocatori con dei speciali "construction kit": tra i più belli ricordiamo quello di "New Doom" e quello ispirato al film "Alien", entrambi presenti nella nostra BBS.

ALZARE O ABBASSARE LA TESTA

Finora non erano usciti degli sparattutto in cui fosse possibile alzare o abbassare la testa: *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Doom 2*, *Quarantine*, *In Extremis* erano tutti giochi in cui era impossibile fare questo semplice ma importante gesto. Invece questa azione era stata implementata in tutti i GdR 3D della Origin, ovvero i due *Ultima Underworld* e il recentissimo *System Shock*.

VERSIONE SHAREWARE

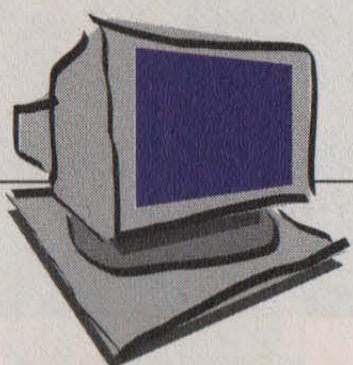
Seguendo la politica di vendita che ha reso famosi tutti i suoi passati successi, la id ha distribuito la versione shareware di *Heretic*, e ora è possibile trovarla nelle migliori BBS. Ovviamente è disponibile anche sulla nostra BBS...



+ Si può alzare o abbassare la testa • Nuovi terribili mostri • Nuovi power up, uno dei quali offre la possibilità di volare! • È possibile mettere da parte i power up per usarli al momento opportuno • La grafica è stata completamente ridisegnata

- Alcune armi nascondono una grossa porzione di schermo • Non è possibile abbassare o alzare lo sguardo utilizzando il joypad a quattro pulsanti • Le armi, a parte il look fantasy, sono molti simili a quelle di *Doom*

DRAGONSTONE



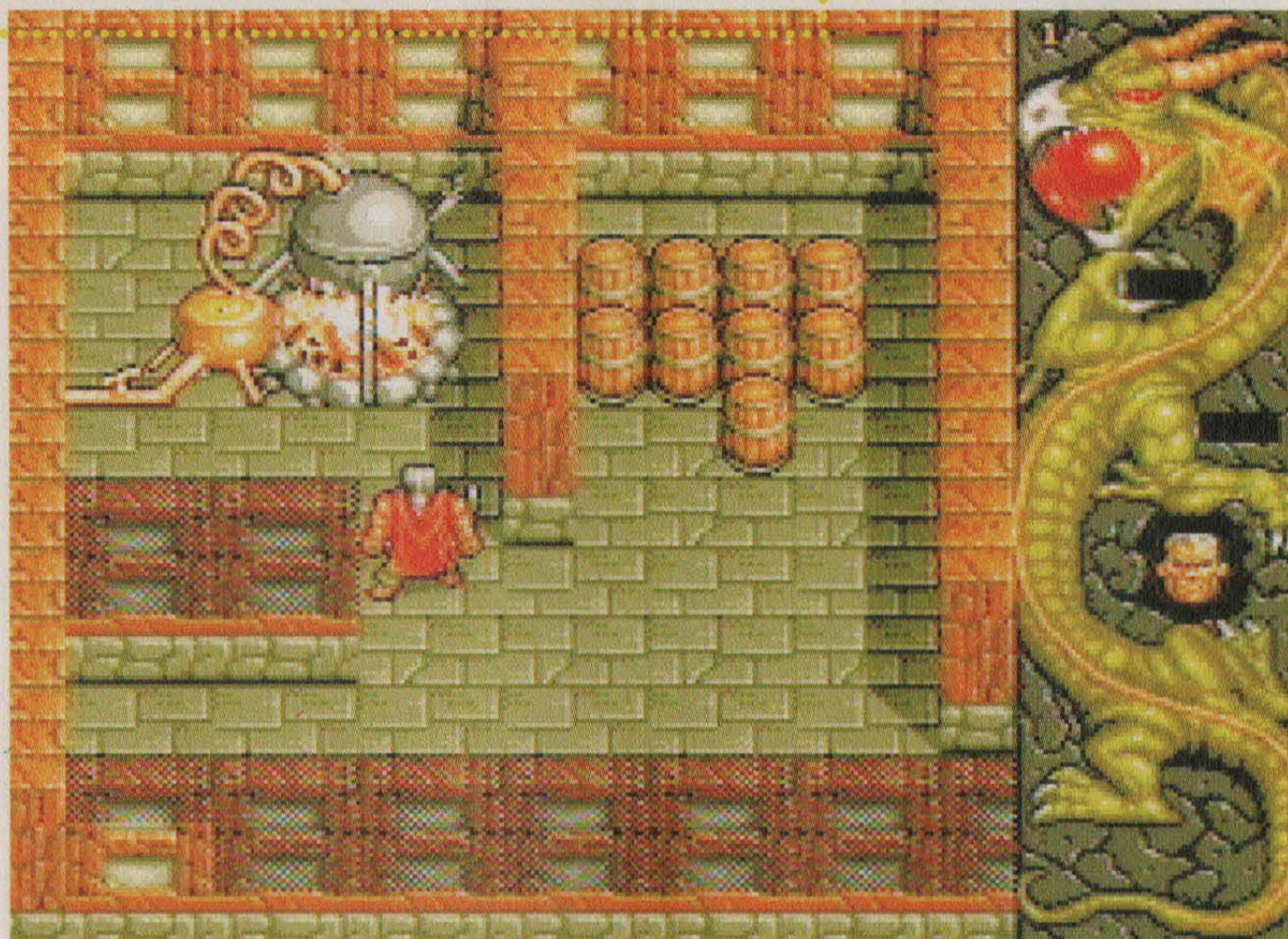
Sistema: AMIGA
 Genere: AVVENTURA/ARCADE
 Software House: CORE DESIGN
 Sviluppatore: INTERAD

Caricatevi lo zaino sulle spalle e oliate la spada che tenete da troppo tempo sulla mensola del caminetto, perché è arrivato un nuovo gioco di avventura per i vostri denti, ricco di azione e avvolto in una trama fantastica e coinvolgente: Dragonstone!

Una volta tanto leggerete una recensione di un'avventura fantasy che non comincia dalla trama: anzi, la trama sarà completamente assente da queste pagine per il semplice motivo che vi verrà rivelata dopo i primi livelli di gioco e non sarebbe carino rovinarvi la sorpresa! In effetti, all'inizio della vostra prima partita sarete semplicemente un avventuriero (o un'avventuriera) in cerca di fortuna in un bosco infestato da goblin e orchetti... Non dovrete fare altro che risolvere qualche breve e semplice rompicapo, distruggere i mostri che vi si parano davanti e raccogliere quanti più bonus possibile.

Ma già dal secondo livello, in effetti, scoprirete che le vere potenzialità di questo gioco sono molto simili a quelle di una normale avventura grafico-testuale: le vostre azioni saranno necessariamente influenzate da una serie di sconvolgenti rivelazioni che vi verranno fatte dai numerosi e simpatici personaggi che incontrerete lungo il vostro cammino.

Lo sprite del vostro campione si muoverà in una generosa porzione di schermo, alla destra della quale potrete controllare il numero di vite (o di incarnazioni, come preferisce chiamarle il manuale) rimastevi, la portata dei vostri poteri psichici (eh, sì, avete anche quelli!), l'indicatore di "punti-vita" del vostro eventuale nemico (come un mostro di fine livello) e del vostro avventuriero (un volto che diventa man mano un teschio, sistema già usato in *Deliverance* e *The Amazing Spider*



Nel sotterraneo della taverna del secondo livello troverete questo strano macchinario che serve per far fermentare e imbottigliare la birra... Scoprirete più avanti che è l'unica speranza di sopravvivenza del villaggio.

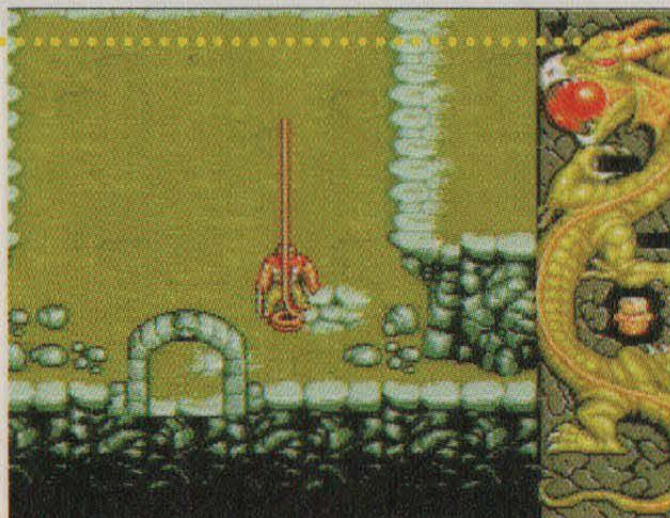
Man per Amiga).

Potrete accedere, in ogni momento, a uno schermo di opzioni premendo la barra spaziatrice (o premendo il secondo pulsante nel caso utilizzate un joystick a due tasti). In questa schermata potrete parlare con i personaggi, usare gli oggetti trovati in avventura ed esaminare quelli che vi stanno di fronte; potrete, inoltre, controllare l'ammontare del vostro oro, la potenza d'attacco della vostra spada, gli eventuali power-up per i poteri psichici e la potenza della palla di fuoco. Fra i bonus che potrete avere nell'inventario ci sono cibarie varie che ripristineranno l'energia perduta, monete e sacchetti d'oro che vi potranno essere utili per acquistare

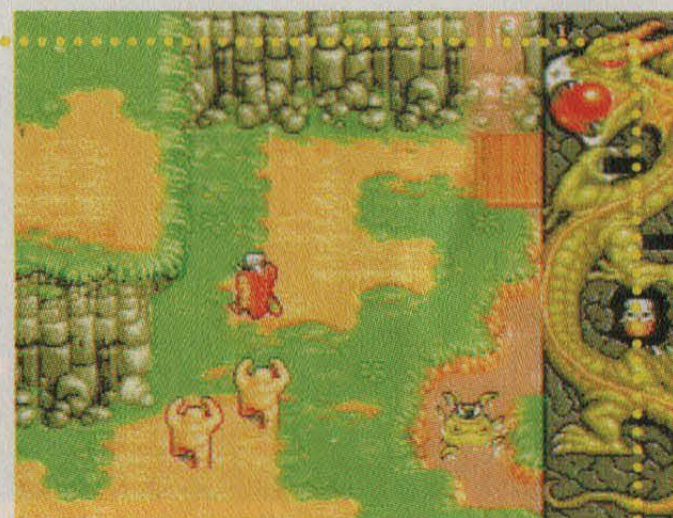
oggetti speciali nelle botteghe che troverete, vite-extra, ecc.

Il tipo di visuale (dall'alto) e il sistema di combattimento (in tempo reale) ricordano molto da vicino alcuni classici su console, come la serie di *Zelda* su Super Nintendo, ma *Dragonstone* ha un antenato illustre con cui ha molte cose in comune: *Darkmere*, sempre della Core Design, in cui però la visuale era in 3D isometrica (come quella di *Cadaver*, dei Bitmap Brothers).

Sempre a proposito del sistema di combattimento, va segnalato il fatto che colpirete i vostri nemici con la spada non premendo il pulsante di fuoco, ma rilasciandolo: più lo terrete premuto e più il colpo



Questa corda è incantata e si alzerà da sola permettendovi di uscire da questa grotta umida e oscura.



Il terzo livello è infestato da queste creature di fango pericolosissime e di uomini pietra.

ORCHETTI

Forse non tutti sanno che la parola "Orchetto" in italiano, è una libera traduzione di "Orc", un termine arcaico inglese per "Ogre" utilizzato da Tolkien nella sua opera "Il Signore degli Anelli". Questa differenza puramente linguistica, in origine ("Orc" tradotto con "Orchetto" e "Ogre" tradotto con "Orco"), è diventata successivamente (con l'introduzione di questi termini nei giochi di ruolo da tavolo e, in particolar modo, in *Advanced Dungeons & Dragons* della TSR) una differenza reale che indica due creature imparentate ma molto diverse tra loro.

Info

Dragonstone risiede su quattro dischetti e, purtroppo, non è installabile su hard disk. È compatibile con tutte le versioni di Amiga (500, 600, chipset AGA del 1200 e del 4000, ecc.) e richiede almeno un Megabyte di memoria RAM per girare. È consigliabile l'uso di un joystick a due pulsanti, ma può funzionare bene anche con un tasto singolo e l'uso della barra spaziatrice. La grafica è buona e anche gli effetti sonori sono realizzati con molta cura. Il sistema di controllo è abbastanza immediato anche se, nelle situazioni di combattimento in tempo reale, forse sarebbe stato meglio avere una gestione più semplice e diretta dell'arma.

che infliggerete sarà potente e letale (al massimo livello lancerete anche una palla di fuoco grazie ai poteri psichici di cui abbiamo già parlato poco fa). Questo sistema, però, talvolta può creare delle complicazioni: quando gli avversari vi saranno addosso, non riuscirete facilmente a caricare un colpo decente di spada per tenerveli lontani, dato che non potete continuare a "concentrarvi" se venite colpiti. L'ideale è affrontare direttamente un avversario per volta, senza scappare: potreste finire in un'imboscata preparata ad arte.

Dragonstone è un gioco adatto a tutti: sia a chi si accosta a questo genere per la

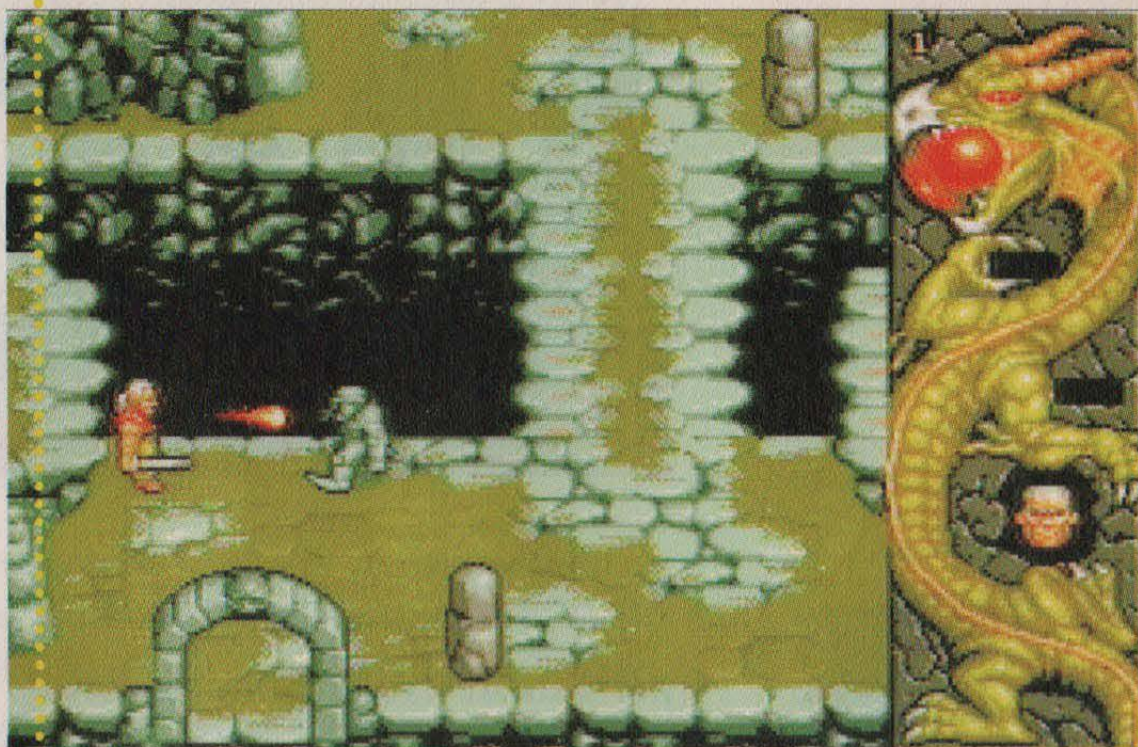
prima volta (il sistema di controllo è abbastanza semplice e gli enigmi da risolvere non sono troppo difficili), sia ai veterani (man mano che procederete, però, le avversità si faranno più dure: già superare il terzo livello non sarà un'impresa facile). Dovete tenere conto, però, che ben presto, superati i livelli iniziali, dovrete affinare la vostra tecnica di gioco, perché i nemici cominciano a diventare abbastanza pericolosi e difficili da eliminare.

Posso dire con certezza che, se troverete divertente questa formula, potrete giocare molto a lungo, dato che i sette livelli di *Dragonstone* sono molto vari e costituiscono una sfida non indifferente anche per gli "avventurieri" più smalziati; inoltre, considerando le acque ben poco tranquille in cui naviga l'Amiga di questi tempi, l'impegno e la cura con cui la Core ha realizzato questo titolo sono lodevoli e, senza retorica, un esempio che dovrebbe essere seguito da molti altri team di sviluppo.

Yuri Abietti



Dovrete pagare un pedaggio a questo saggio druido per riuscire ad attraversare indenni il ponte.



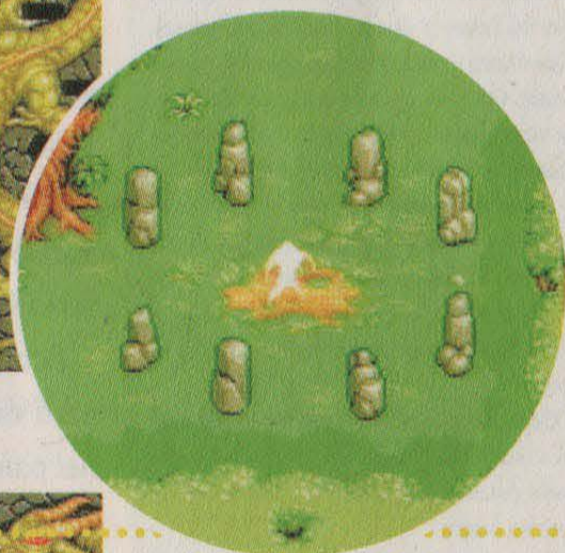
Sarà necessario usare sia la spada che le palle di fuoco, per distruggere gli uomini pietra.



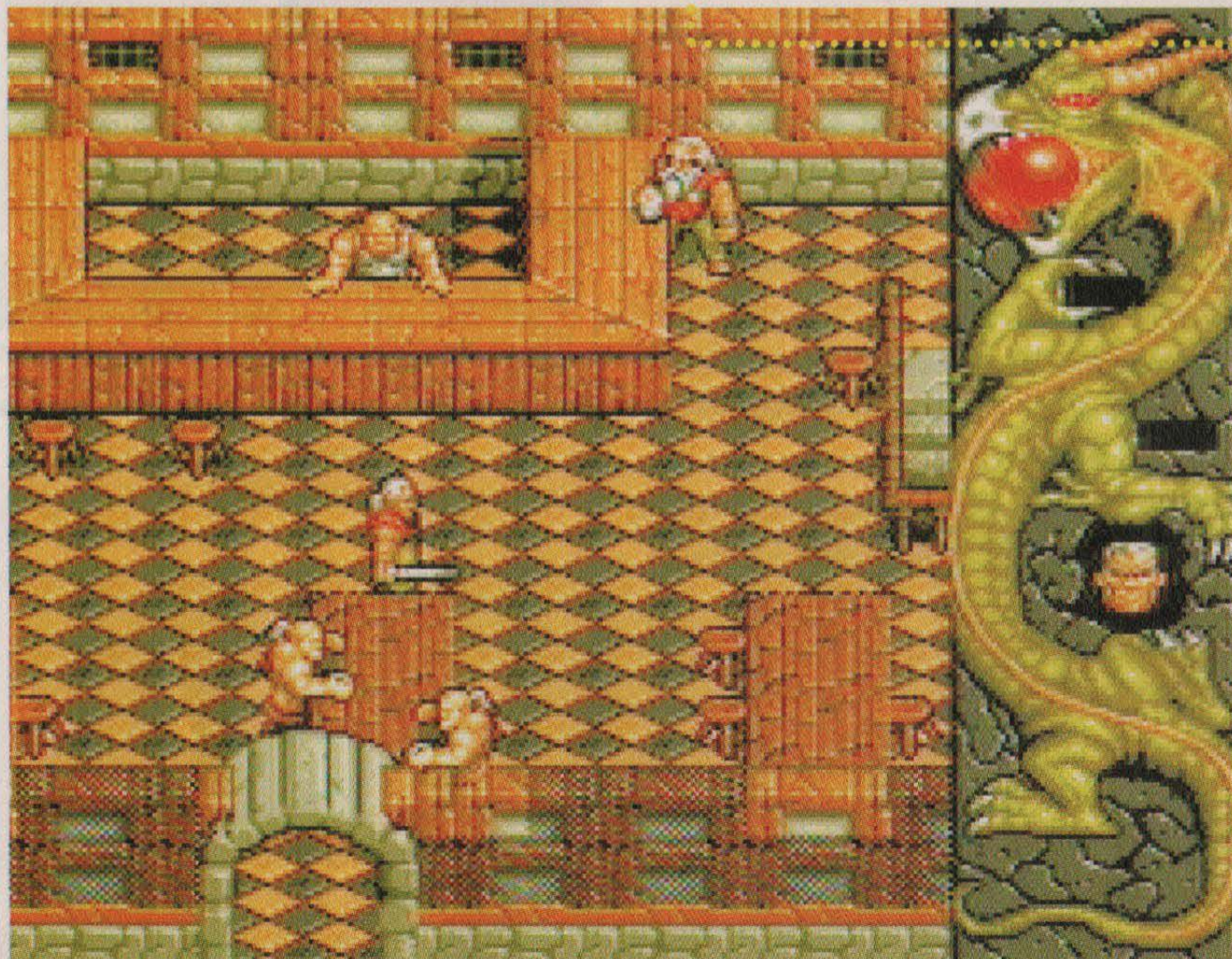
Il mostro finale del primo livello è questo brutto ragnaccio che dovrete attaccare mentre dorme.



Questo brav'uomo vi aiuterà a trovare un passaggio segreto nella foresta.



La maga con cui state parlando vi fornirà una preziosa pozione che utilizzerete nel livello successivo.



I barbari sono tornati a infestare queste terre pacifiche e voi siete gli unici a poter fare qualcosa per risolvere la situazione... Quando non fanno una rissa da qualche parte, i guerrieri si ritrovano in taverna a bere.

SPADA

La potenza della vostra spada aumenterà con il passare dei livelli, non automaticamente, ma grazie all'interazione con i personaggi: nel secondo livello, per esempio, troverete un fabbro disposto a riforgiarla aumentandone la forza d'attacco; successivamente potrete trovare altri bonus o migliorare ulteriormente le vostre capacità offensive.

+ Grafica accattivante • Azione dei combattimenti in tempo reale • Rompicapo non eccessivamente difficili • Buona progressione del livello di difficoltà • Buona longevità

- Il controllo della spada poteva essere realizzato in maniera più intuitiva • In alcuni livelli ci sono troppi combattimenti



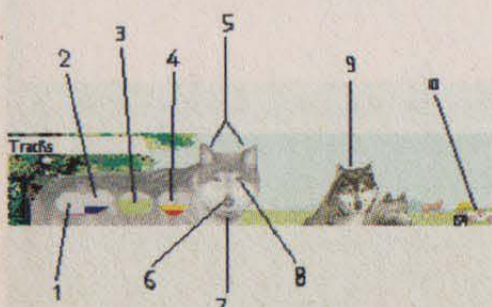
WOLF



Sistema: PC
 Genere: SIMULAZIONE
 Software House: U.S. BOLD
 Sviluppatore: SANCTUARY WOODS

Interfaccia

- 1) Livello della fame: quando avete lo stomaco vuoto, dovete trovare in fretta qualche preda se non volete perdere le forze.
- 2) Livello della sete: per dissetarvi dovete andare al fiume o al lago, ma se avete molta sete potete bere anche la neve e la pioggia.
- 3) Indicatore della fatica: la distanza del mouse dal centro dello schermo determina la velocità con cui il lupo si muove. Avete 4 velocità base: a riposo (puntatore bianco), camminata (verde), trotto (giallo), corsa (rosso). Quando andate in debito d'ossigeno, non potete correre fino a quando l'indicatore della fatica non si ristabilizza.
- 4) Stato di salute: dormire e mangiare sono l'unico modo che avete per guarire.
- 5) Udito: cliccando qui potete analizzare i suoni che vi circondano, ascoltarne il suono digitalizzato e determinarne la direzione.
- 6) Olfatto: questo senso è il più potente, necessario per seguire le tracce delle vostre prede o per marcare il territorio con il vostro odore.
- 7) La vostra bocca ha numerose funzioni: potete ululare per chiamare gli altri lupi e identificarne la posizione, ringhiare, bere da una sorgente o dissetarvi con la pioggia e la neve, divorare le vostre prede e portare il cibo ai vostri piccoli o seppellirlo in buche per recuperarlo nei periodi di magra.
- 8) Vista: un senso che il lupo non ha sviluppato come gli altri, ma che comunque usato insieme ai precedenti vi dà un quadro incredibilmente preciso dell'ambiente che vi circonda.
- 9) Cliccando qui potrete conoscere lo stato fisico degli altri membri del vostro branco.
- 10) Questa icona vi permette di ritrovare i luoghi che avete marcato con il vostro odore, operazione essenziale per orientarsi nelle praterie o nelle foreste in cui vivete.

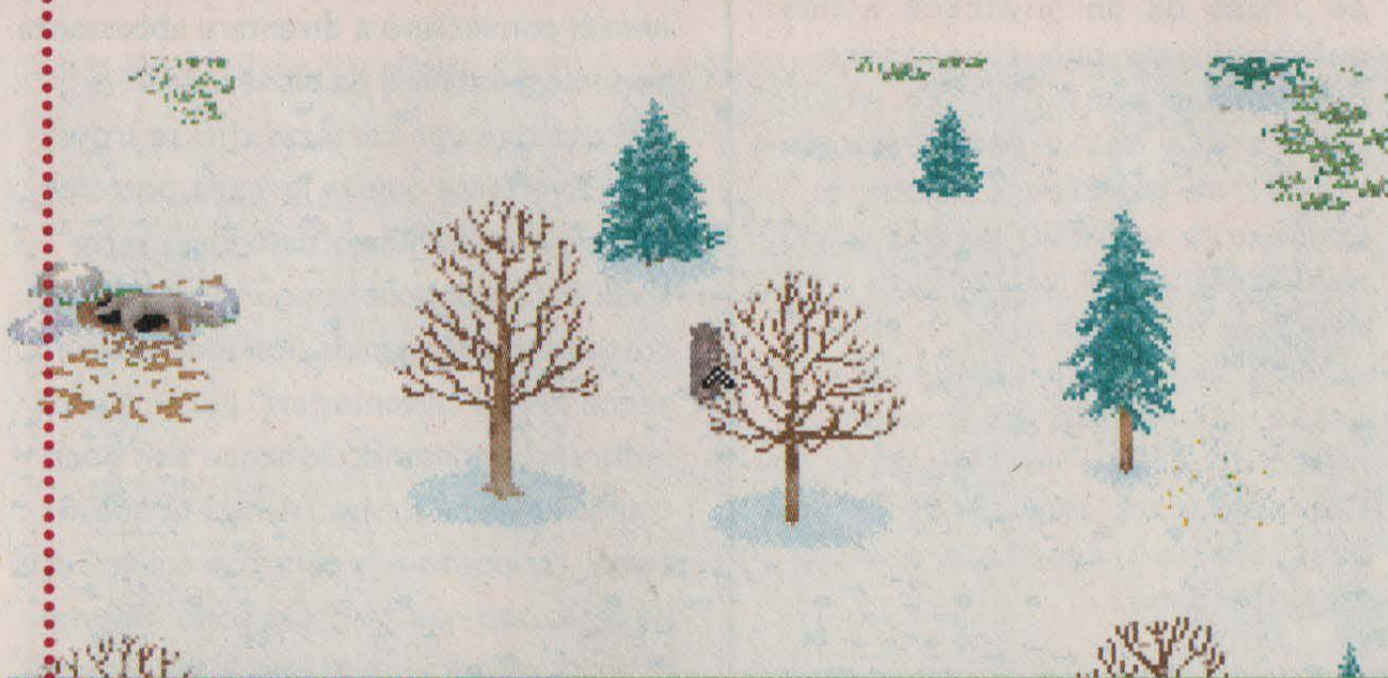


Avete una passione sfrenata per i lupi? Nelle notti di luna piena non resistete alla tentazione di ululare al pallido disco d'argento? Amate la vita semplice e il contatto con la natura? Siete degli ecologisti convinti? Allora l'ultima creatura della Sanctuary Woods potrebbe essere quello che cercavate da tempo...

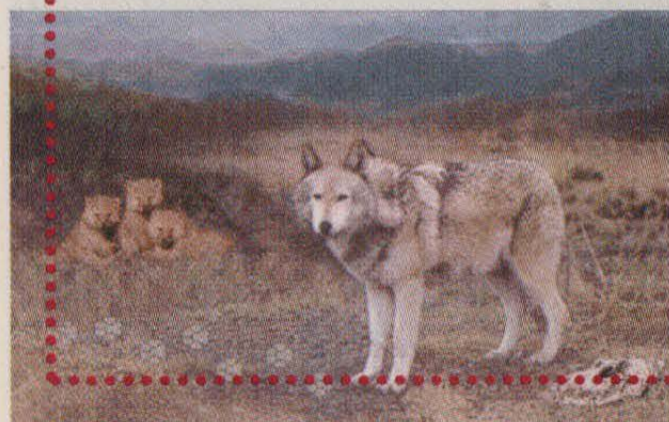
Nell'universo dei videogiochi di questo fine secolo, dove tonnellate di animazioni gratuite riempiono decine di CD, le avventure si risolvono praticamente da sole e i simulatori crescono di risoluzione ma perdono di "simulazione", le idee innovative hanno ben poco spazio tra concept supercollaudati a cui nessuno vuole rinunciare.

Eccezione a questa regola, *Wolf* è un gioco nato da un'idea originale: mettere il giocatore nei panni di un lupo in continua lotta per la sopravvivenza, in un mondo realizzato con una grande cura per il realismo simulativo. Tante sono, infatti, le informazioni raccolte per coprire ogni aspetto della vita dei lupi, che alla Sanctuary Woods hanno potuto realizzare anche una piccola enciclopedia multimediale sui lupi inclusa nel compact disc del gioco, che comunque non aspira a volersi sostituire a un trattato scientifico.

La prima impressione che si ricava da *Wolf* è infatti quella di un prodotto che appartiene a quella nascente branca del software chiamata "edutainment", a metà strada tra il software didattico e quello ludico. Dopo qualche ora di gioco, però, ci si rende conto che sotto sotto anche *Wolf* è un tentativo di realizzare il famoso processo di identificazione del giocatore con il suo personaggio, fattore chiave per un videogioco di successo, ossia entrare talmente nel gioco da immedesimarsi perfettamente nel ruolo. Il problema è che in questo caso il ruolo è quello di un lupo. Essere un



L'inverno è arrivato e trovare del cibo si fa più difficile. È un peccato che nel gioco non rimangano le tracce fresche dei conigli sulla neve.



Una immagine del lupo fa da menu introduttivo alla piccola enciclopedia multimediale inclusa nel CD.

Avatar o un pilota di Tie Fighter potrebbe non essere il massimo per qualcuno, ma per divertirsi diventando lupo bisogna avere una passione specifica o essere un appassionato dei libri Jack London, altrimenti si rischia un brusco calo di interesse nel giro di poche ore dopo l'eccitazione suscitata dalla novità iniziale.

Nonostante le leggende e i miti nati intorno a questo animale, infatti, la sua vita non offre poi così grandi emozioni, e per gran parte del tempo ci si limita a inseguire qualche coniglio o a fare avanti e indietro per portare il cibo ai piccoli.

L'interfaccia è ben realizzata e, se non fosse per l'infelice scelta di mettere un ulteriore sottomenu nella scelta dei sensi quando si clicca sul volto del lupo, sarebbe perfetta. Il suo funzionamento è intuitivo: nella parte superiore dello schermo abbiamo una visuale dall'alto della zona con il nostro lupo al centro che si muove seguendo il puntatore del mouse, e premendo il tasto destro passiamo il

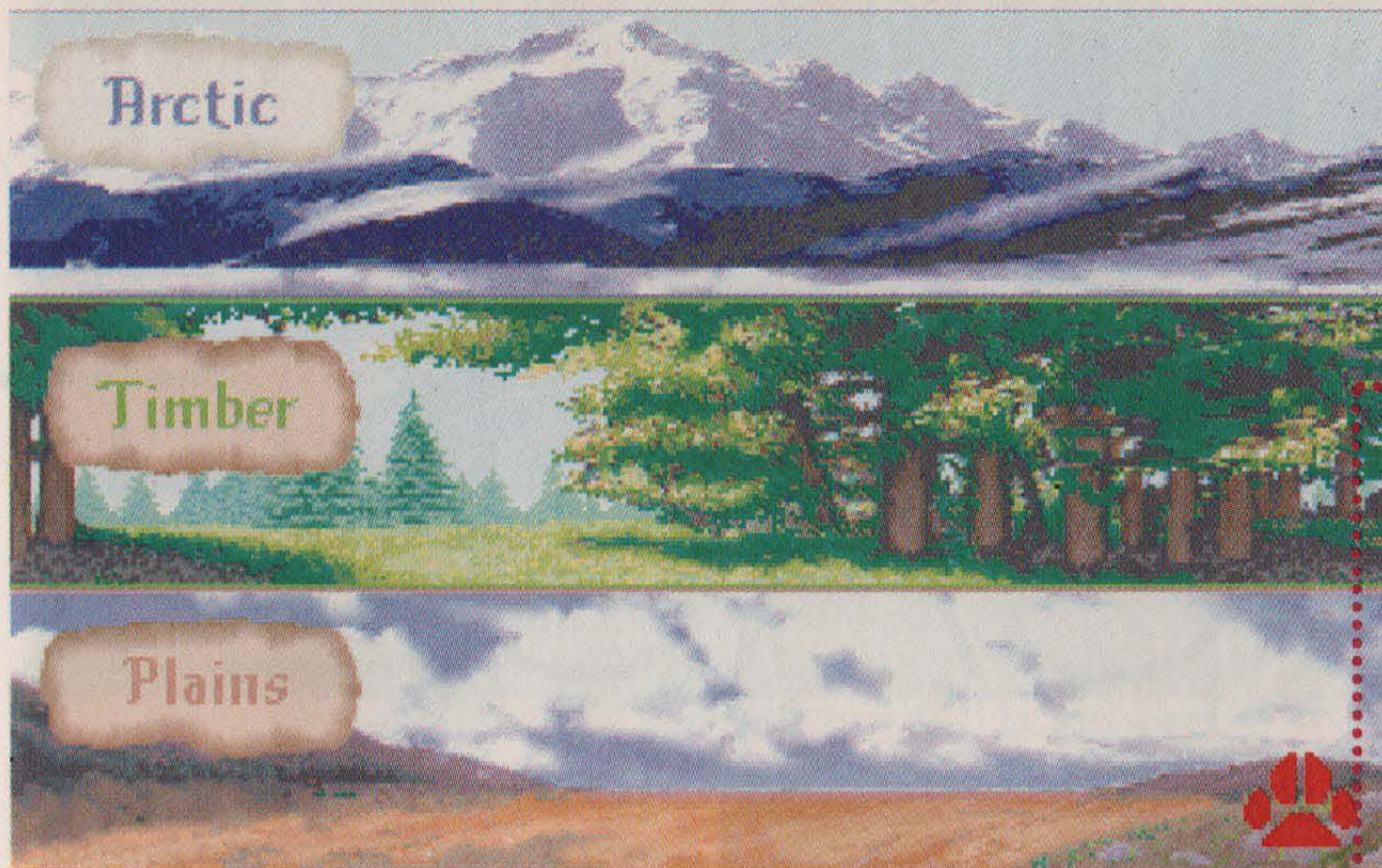


Un nostro compagno di branco è stato ucciso a sangue freddo da un cacciatore mentre beveva.

Info

Tutto ciò che serve per

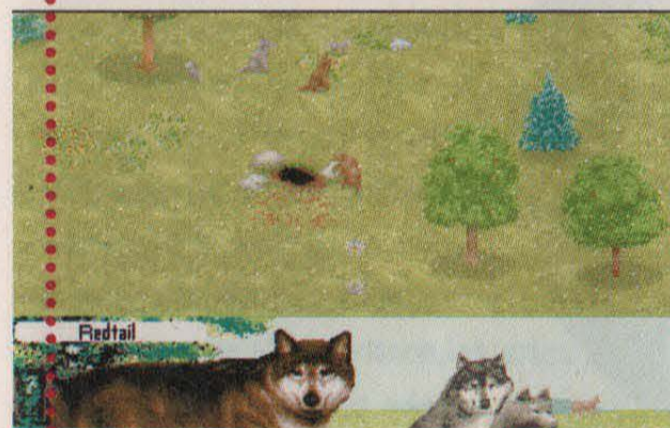
giocare a *Wolf* sono 600k liberi di memoria base, un drive CD ROM qualsiasi, 4 Mb di spazio su Hard Disk per l'installazione minima e 16 Mb per la massima. Le schede sonore supportate per gli effetti digitalizzati sono la SoundBlaster e la Sound Source, mentre per la musica, oltre all'interfaccia standard General Midi MPU-401, *Wolf* supporta la Roland LAPC-1 e MT-32, la SoundBlaster, la SBPro, l'ADLib, la ADLib Gold, Tandy SL/TL, Tandy Sensation e Tandy 4825sx Multimedia, la Turtle Beach Multisound, la ProAudio Spectrum e la PAS 16. Il processore minimo per giocare è il 386sx a 25MHz, ma per godersi il gioco è necessario almeno un 386 a 40MHz con una scheda grafica veloce o un 486.



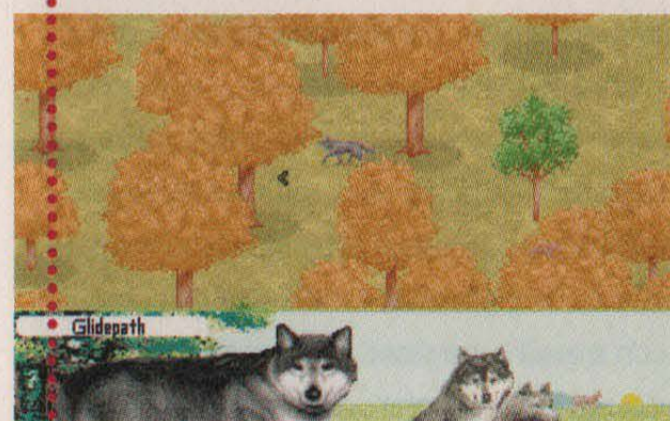
Arctic è lo scenario della Tundra e del freddo pungente. Ci sono meno prede, ma sono più facili da cacciare. Timber, è uno scenario di foreste e ricco di prede, ma queste sono più difficili da catturare. Plains è lo scenario delle praterie dove troverete spesso animali come le mucche, ma è caratterizzato da una massiccia presenza umana.



Il branco segue il leader alla ricerca di una preda, ed ecco che l'odore di un alce li porta verso est.



Sta cominciando a nevicare e la famigliola riunita si avvicina alla calda tana per affrontare l'inverno.



Nella foresta di Wolf, la caccia si fa più difficile perché le prede hanno molti potenziali nascondigli ed è necessario far buon uso dell'olfatto per stanarli.

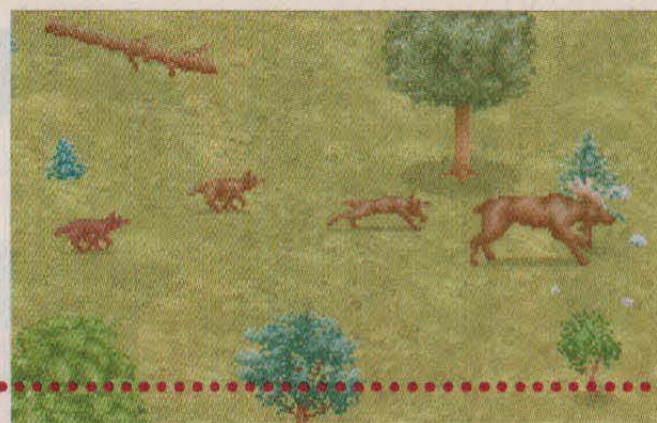


Il vincitore dello scontro tra lupi è guardato con ammirazione dal resto del branco.

Il cursore nella parte inferiore, dove cliccando su una parte precisa della figura del lupo possiamo scegliere quale dei nostri sensi attivare.

Se, per esempio, clicchiamo sul naso, potremo sentire gli odori che ci circondano identificati da icone corrispondenti alle cose o agli animali che li producono disposte ai bordi dello schermo in modo da indicare la direzione dalla quale provengono. Seguendo queste icone si arriva quindi sul nostro obiettivo, che potrebbe essere la nostra tana, una sorgente a cui dissetarsi, un altro lupo, o un animale a cui dare la caccia. Tutto questo tenendo d'occhio i fattori di salute e di fatica, ed evitando accuratamente pericoli quali l'uomo o animali più forti di noi.

La mappa non è particolarmente ricca di elementi strategici, come pendii o paludi che offrirebbero lo spunto per studiare delle personali tattiche della caccia. Proprio quest'ulti-



L'alce è stato trovato e ora tutto il branco scatta all'inseguimento del grosso bestione terrorizzato.

ma, punto di forza ideale in un simulatore di lupo, si rivela invece come la sua più grande debolezza. Tutto quello che dobbiamo fare per attaccare un animale è avvicinarci a lui e cliccarci sopra. Il combattimento si risolve con una semplice comparazione numerica, e chi è meno affaticato e più in forma vince. Meglio realizzati i confronti fra lupi di un branco, necessari per passare di grado nella particolare gerarchia di questi animali, anche se si limitano comunque alla possibilità di scegliere fra tre diverse tattiche di confronto: offensiva, neutrale o passiva.

Il gioco offre una quarantina di missioni per prendere confidenza con le varie operazioni che un lupo compie nella sua giornata, e tre scenari (tundra, foresta e prateria) ricchi di opzioni in cui cimentarsi infine nella grande sfida: seguire la vita di un lupo dai suoi primi passi a vecchio capobranco.

Trovarsi una compagna, mettere su famiglia, sfamare e proteggere i piccoli, si riveleranno operazioni più difficili del previsto, ma se siete tra quei fortunati estimatori di questo splendido animale il vostro entusiasmo sarà ripagato dalla soddisfazione di veder crescere i propri figli e di vederli unirsi al branco.

Numerose sequenze digitalizzate di filmati di veri lupi ci accompagnano durante il gioco vero e proprio, che purtroppo è disegnato in bassa risoluzione, con una grafica senza pretese e che spesso si rivela ripetitiva. Una considerazione a parte merita la colonna sonora del gioco, un accompagnamento piacevole nella sua versione midi durante il gioco, ma un vero splendore nella sua versione originale in regalo nel CD sotto forma di ben trenta tracce audio.

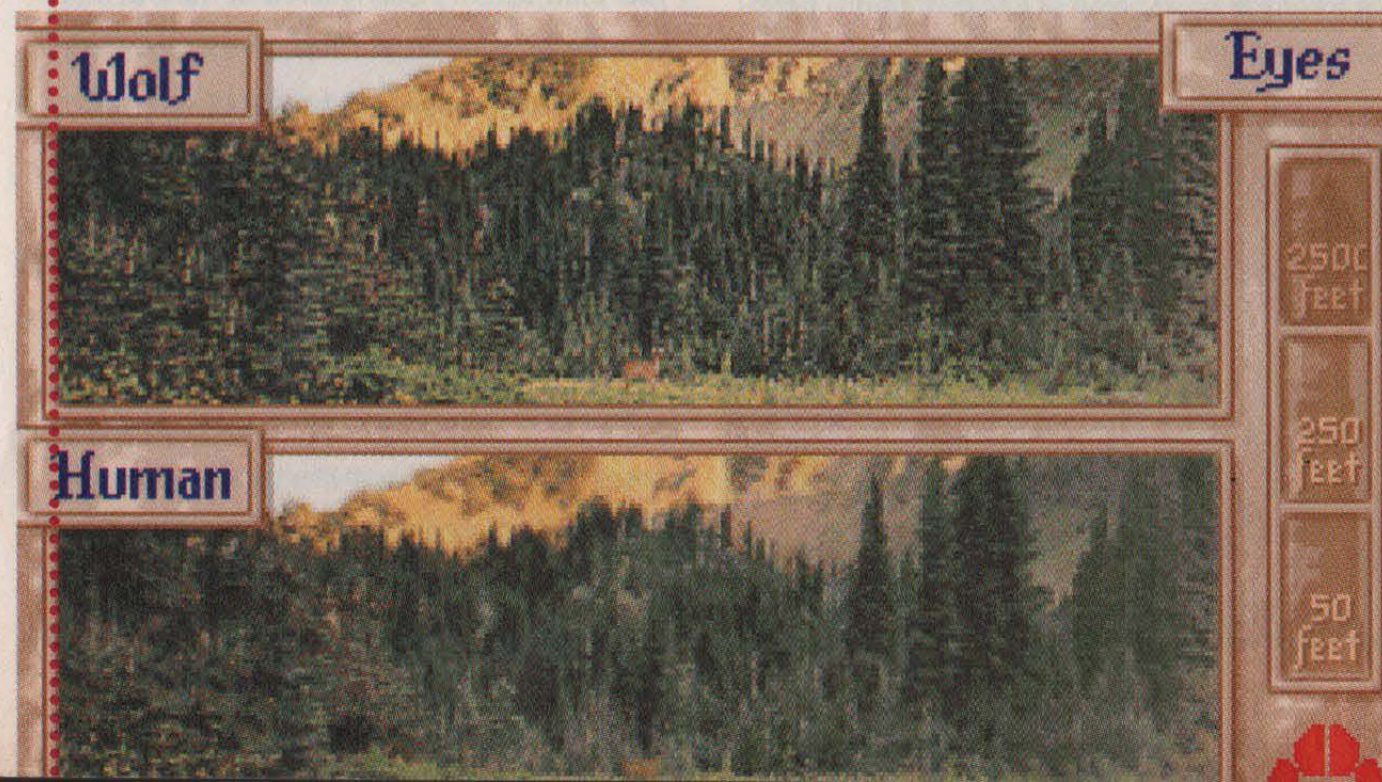
GERARCHIA


Nel branco ci sono precise gerarchie da rispettare e per passare di grado è necessario aver accumulato più esperienza dei propri pari. I gradi sono Omega (il minimo), Juvenile, Subordinate, Beta e Alpha (il capobranco). Ogni volta che un lupo cattura con successo una preda o vince uno scontro con un altro lupo, i suoi valori di intelligenza e di forza crescono. Per fare esperienza all'inizio, conviene attaccare gli animali feriti e più deboli dopo averli fatti stancare in un inseguimento.

FAMIGLIA

Per mettere su famiglia è necessario aver raggiunto il grado di Alpha, per poi cominciare a cercare una femmina dello stesso grado. Per accoppiarsi è necessario aspettare la stagione degli amori, che varia da scenario a scenario. Se sopravviverete alla gestazione, i piccoli nasceranno sani e potrete dargli un nome. Dopo un anno si uniranno felicemente al branco e potranno sfamarsi da soli.

Emanuele Sabetta





+ Simulazione perfetta della vita dei lupi, che non deluderà gli amanti di questo splendido animale. • Interfaccia innovativa e accattivante. • Splendide sequenze audiovisive digitalizzate sulla vita dei lupi. • Tre scenari vasti e configurabili e 42 missioni di training.

- Simulare un lupo alla lunga potrebbe rivelarsi non troppo esaltante. • Attaccare una preda si limita a un click del mouse, facendo perdere alla caccia tutto il suo fascino. • Le mappe del territorio non offrono alcuno spunto per tattiche e strategie che avrebbero arricchito il gioco. • Grafica dell'ambiente ripetitiva.

IRON ASSAULT



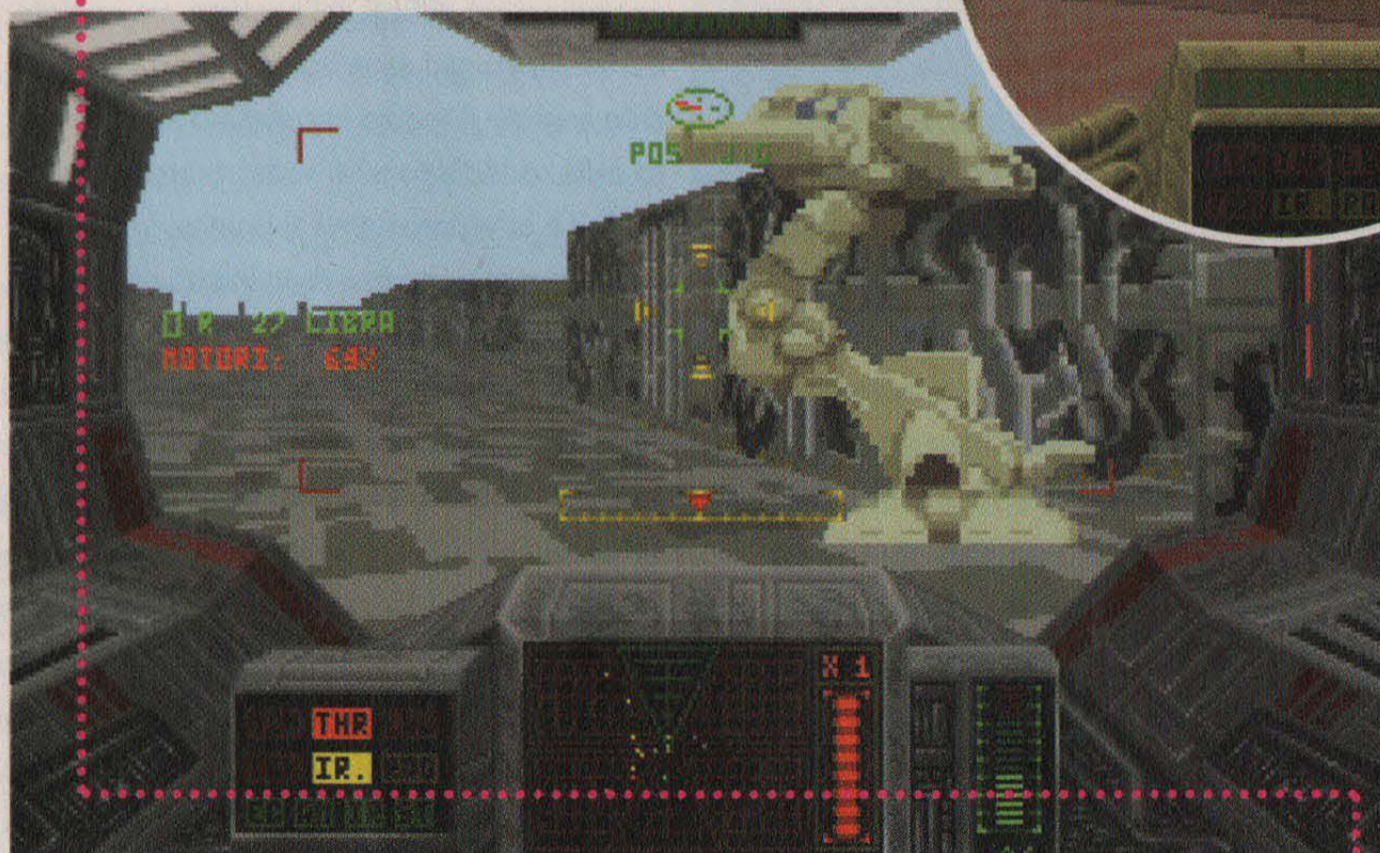
Sistema: PC CD-ROM
 Casa: Virgin
 Sviluppatore: Graffiti
 Genere: Simulatori

MECH

Arrivati al grado di Generale, potrete contare su ben 10 Mech diversi, divisi in leggeri, medi e pesanti. Il nemico, invece, potrà schierare altri 11 Mech simili ai vostri e un certo numero di mezzi secondari, come ragnetti-spia o carri lanciamissili.



Una volta arrivati al grado di Generale, potrete farvi accompagnare in missione da altri tre piloti; potrete ovviamente scegliere il mezzo di ogni soldato.



Il più "cattivo" e pesante dei Mech nemici sta dando filo da torcere al nostro eroe su una piattaforma petrolifera.

Il primo titolo uscito dai cantieri dell'italiana Graffiti ci pone davanti al solito, immancabile dilemma: riusciranno pochi ma ardimentosi ribelli a combattere la supremazia di un nemico infido, spietato e ciclopico?

In un futuro non troppo lontano, la popolazione della Terra, come succede spesso nelle trame dei videogiochi, corre un mortale pericolo: una mega-corporazione ha conquistato la supremazia tecnologica, politica ed economica del nostro verde pianetino.

Sembrirebbe tutto perduto, ma per fortuna un gruppetto di coraggiosi riesce a riunire sufficienti risorse per iniziare una lenta guerriglia contro lo strapotere della Corporazione.

Nell'ipotetico futuro di *Iron Assault*, le battaglie non sono però combattute con jet, carri armati o navi da guerra, ma principalmente da giganteschi androidi equipaggiati con missili e cannoni, che hanno reso ogni altro mezzo obsoleto. Inizierete la vostra carriera di Ribelle come pilota e le prime missioni saranno abbastanza semplici: pattugliare un settore alla ricerca di nemici, intercettare un gruppo di Mech avversari, e così via; dovrete semplicemente scegliere il **Mech** da pilotare tra quelli disponibili e il tipo di armamento con cui equipaggiare il vostro guerriero d'acciaio e plastica, per poi essere portati nel settore operativo da un grosso elicottero da trasporto.

Nei primi dieci secondi di gioco, vi sembrerà di avere tra le mani il solito clone di *Doom*: infatti, vedrete il mondo esterno in prima persona dalla cabina del Mech, e l'engine grafico assomiglia parecchio a quello della



+ Decisamente giocabile • Dotato di un sistema di controllo migliore di quello di *Earthsiege* • 80 missioni diversificate tra loro • È possibile guidare il Mech in una finestra più piccola per velocizzare l'aggiornamento grafico sulle macchine più lente • Ottima introduzione in stop motion

- Non si può alzare o abbassare la testa • Non si può saltare con il proprio Mech • Quando entrate negli edifici non sarete accompagnati dai vostri compagni • La grafica, anche se veloce, non è ai livelli di *Earthsiege*



MISSIONI

Potete fallire un certo numero di missioni prima di essere cacciati dalla base. Inoltre, per ogni missione vi verranno affidate delle missioni secondarie che possono rendere disponibili, ad esempio, nuove armi dalla missione successiva. Esiste anche qualche missione "segreta" che vi permetterà di acquisire nuove tecnologie.

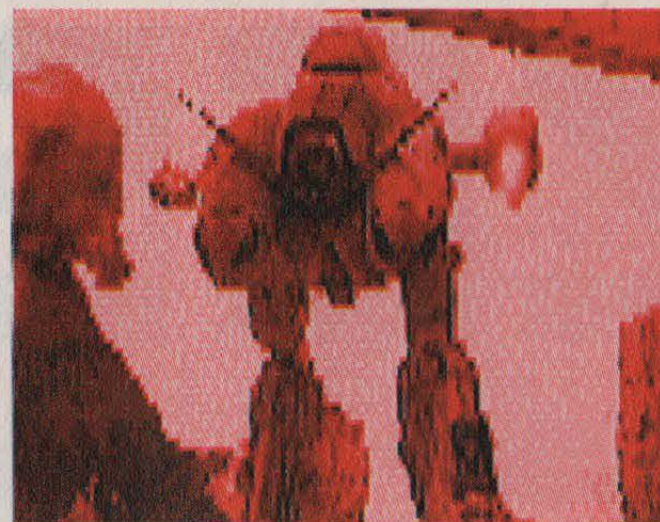
ARCADE

Gli amanti dell'azione non devono preoccuparsi. Infatti, nella vostra base, potrete scegliere di provare il simulatore, con il quale dovrete affrontare una trentina di nemici a bordo di un Mech super-equipaggiato solo per guadagnare punti e massacrare ologrammi.

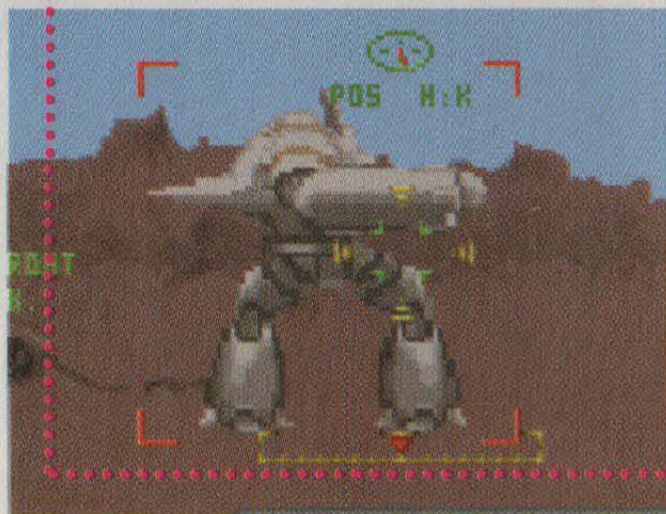
MISSILE

In *Iron Assault* esistono 21 tipi diversi di armi; per fare un paragone, *Doom* ne ha solo 7, mentre *Earthsiege*, il concorrente più diretto del gioco della Graffiti, dispone di 10 armi diverse, ognuna delle quali ha però "gradi" diversi (ad esempio, troverete laser da 100W, 200W o 300W).

Sotto: Quando verrete promossi al grado di Colonnello, potrete gestire la guerra contro la Corporazione in un continente intero: dovrete decidere quali basi attaccare, se tagliare le fonti energetiche o le linee di rinforzo, oppure se difendere le vostre stesse basi.



In alto: Un esempio dell'introduzione realizzata da Graffiti sfruttando le tecniche di stop-motion viste in numerosi film di fantascienza e orrore. Il risultato propone qualcosa di differente dal "solito" 3D Studio.



Avete inquadrato un nemico che sta sparando a un altro componente della vostra squadra: tutti i Mech possono ruotare il busto.



Esistono sei diversi ambienti, tra cui città deserto e paesaggio innevato. Inoltre, ogni missione è caratterizzata anche dalla condizione atmosferica.

Info Incredibile! *Iron Assault* è completamente in italiano! Infatti non solo i manuali, ma anche tutto il programma e le numerosi frasi digitalizzate sono in quattro lingue, ovvero italiano, inglese, francese e tedesco! L'unica versione prevista per il momento è quella testata per PC CD ROM: sono necessari almeno 4 MB di memoria e circa 3,5 MB per l'installazione su Hard Disk; *Iron Assault* si muove molto fluidamente sui 486 a 33 MHz e rimane giocabile nella finestra più grande fino ai 386 a 40 MHz, mentre su computer più lenti bisogna giocarlo nella finestra "ridotta". È consigliato un lettore a doppia velocità, anche se in teoria basta uno a singola. Per quanto riguarda il sonoro, il programma riconosce le schede AdLib, SoundBlaster e SoundBlaster Pro, ma nessuna scheda General Midi. Per controllare il Mech potrete utilizzare, oltre alla tastiera, un qualsiasi joystick a due pulsanti, il Thrustmaster Mark I e Mark II, per cui è supportata anche la pedaliera.

iD Software. Tuttavia, basta completare le prime missioni per accorgersi che *Iron Assault* nasconde molto di più e che, soprattutto, non è sicuramente un semplice arcade in cui basta sparare all'impazzata e premere qualche pulsante per finire il livello, ma un frenetico simulatore in cui bisogna anche spremersi le meningi per scoprire come risolvere una missione dopo l'altra.

Certo, le prime missioni non sono particolarmente difficili e forse basta essere abbastanza veloci o fortunati per completarle, ma per essere promossi al grado di Capitano dovrete dimostrare di riuscire anche a pianificare un piano di battaglia: per esempio, vi potrà arrivare l'ordine di uccidere un gruppo di sabotatori nascosti in una base. Dovrete allora, grazie alla mappa elettronica, decidere come avvicinarvi alla base, passando per una stretta e lunga gola, male sorvegliata ma dove un singolo missile a ricerca calorica può avere effetti devastanti, oppure girare intorno al gruppo principale dei nemici, cogliendo gli avversari alle spalle e sparando nel mucchio con i razzi non guidati. Inoltre, una volta arrivati alla base non basterà distruggerla con qualche missile, come succedeva nell'ormai primordiale *Mechwarrior* della Activision, ma dovrete entrare con il vostro mezzo nell'edificio, che spesso nasconde delle infrastrutture sotterranee su più livelli, e cercare il vostro obiettivo tra buie stanze infestate da Mech avversari.

Dopo un certo numero di missioni, riuscirete a ottenere il grado di Capitano, che vi consente di andare in missione con un altro compagno subalterno: in questo modo la componente strategica di ogni missione diventa ancora più importante, perché dovrete preoccuparvi anche dell'altro pilota che, oltre a seguirvi come un fedele cucciolo, può aiutarvi ad aprire la strada, oppure distrarre i Mech nemici dal vostro obiettivo; tuttavia non entrerà con voi e non vi seguirà negli edifici, dove dovrete cavarvela sempre da soli. Raggiungendo poi il grado di Colonnello, avrete sotto il vostro controllo

un intero continente: dovrete decidere quale tipo di missione affrontare (attaccare una fabbrica nemica per indebolire la base oppure distruggere un generatore di energia) per poi guidare lo scontro accompagnati da due piloti. Come Generale, invece, la situazione sarà completamente sotto il vostro controllo e dovrete gestire la guerra a livello planetario sui restanti quattro continenti.

Anche se la grafica non è ai livelli di opere cinematografiche come *Wing Commander 3*, *Iron Assault* si dimostra uno dei migliori simulatori di Mech usciti finora, e spodesta senza troppi problemi *Earthsiege* grazie a un sistema di controllo decisamente più intuitivo e alla possibilità di decidere, una volta raggiunto un certo grado, quali missioni intraprendere e a che tipo di strategia affidarsi.

Paolo Paglianti

STRATEGIA

LOCALITÀ: ONEYENNE

DESCRIZIONE: BASE

PRODOTTO UNITÀ

DIFESA 0 UNITÀ

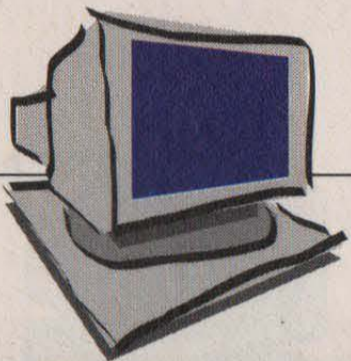
DANNI DIST.

MISSIONE

ESCI

3 GIUGNO 2094

ZEEWOLF



Sistema: **AMIGA**
 Genere: **SPARATUTTO**
 Software House: **EMPIRE**
 Sviluppatore: **BINARY ASYLUM**

I poligoni sono innegabilmente il punto debole dell'Amiga, ma i programmatori della Binary Asylum vogliono dimostrare che un buon gioco può anche fare a meno di texture mapping e Gouraud shading. Sarà vero?

VIRUS

Vero e proprio mito dei giochi poligonali. Il giocatore controllava un'astronave costituita da poco più di una manciata di poligoni e doveva muoversi in un mondo del tutto simile a quello di ZeeWolf con tanto di isole poligonali, alberi poligonali e nemici poligonali. Un concentrato di giocabilità senza età.



Dopo diversi mesi di lavorazione, è finalmente pronto ZeeWolf, sparattutto poligonale che affonda le sue radici in un titolo apparso su Amiga (oltre che su Atari ST e Archimedes) nel 1988. Il suo nome era *Virus*, o *Zarch* come era conosciuto dai possessori della macchina Acorn, e a quel tempo riscosse un enorme successo: una grafica come quella non si era mai vista prima e la giocabilità era pari a un titolo per console. Ora, a ben sette anni di distanza (che, come ben sapete, nel campo dei videogiochi hanno visto delle vere rivoluzioni), viene riproposto lo stesso gameplay e, cosa ancor meno decorosa, la stessa veste grafica.

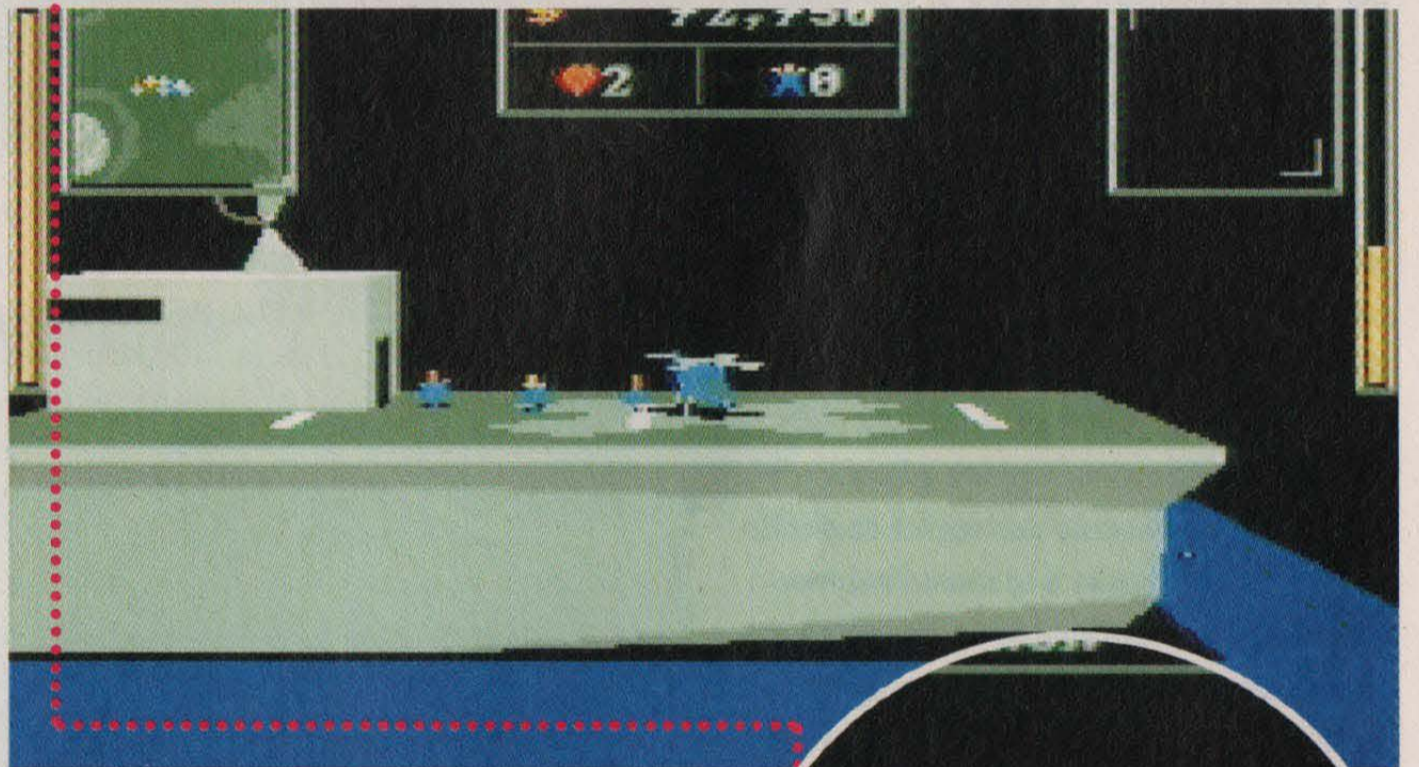
ZeeWolf non è nient'altro che uno sparattutto; non fatevi ingannare dalla presenza dei poligoni e dei missili a ricerca calorica, perché questo gioco ha ben poco a che fare con *Epic*, *TFX* o *Tornado*. Il sistema di controllo stesso non fa altro che confermarlo. E poi, di profondità di gioco ce n'è poca,

SISTEMA DI CONTROLLO

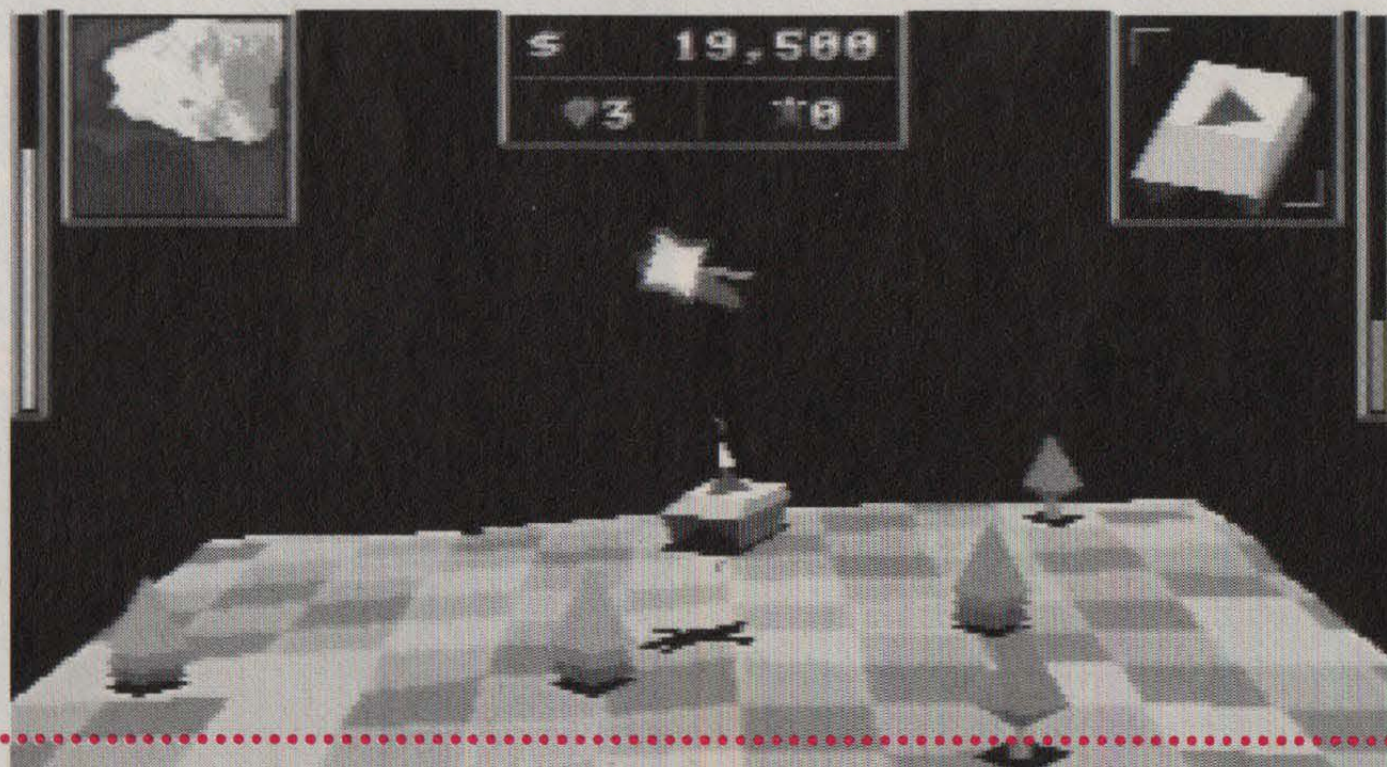
I programmatori della Binary Asylum hanno optato per un metodo di controllo semplice: andando a destra o sinistra con il joystick (o con il mouse) non si farà ruotare l'elicottero come accade nei simulatori di volo, e andando avanti e indietro non si varierà l'inclinazione del muso. Al contrario, a ogni posizione del joystick (o del mouse) corrisponde la direzione verso cui si dirigerà il mezzo: per andare verso est basterà andare a destra con il joystick, indipendentemente dalla direzione verso cui puntava prima l'elicottero.



Alcune missioni richiedono di spostare dei mezzi d'assalto alleati agganciandoli e sollevandoli da terra. La manovrabilità del vostro elicottero, però, diminuirà di conseguenza.



Nelle missioni di salvataggio degli ostaggi, dopo averli "prelevati", bisogna portarli in salvo sulla portaerei. Certe volte dovrete salvare tutti gli uomini, mentre in altri ne bastano la metà.



L'area di gioco visualizzata sullo schermo è un po' troppo ristretta e sarebbe stato molto meglio osservare l'azione da più lontano. Se era un problema di velocità di gioco, potevano diminuire i poligoni del terreno...



Il "briefing" è accompagnato da queste ricche animazioni in grafica computerizzata.



Un desolante paesaggio di distruzione: un carro armato, un elicottero e un albero in fiamme.

proprio come in un arcade; questo fatto influisce positivamente sull'immediatezza di gioco, mentre purtroppo, d'altro canto, incombe sulla sua longevità - uno sparattutto, infatti, stanca molto prima di un'avvincente e coinvolgente simulazione di volo. Inoltre, le armi disponibili sono solo tre (mitragliatrice, razzo e missile a ricerca calorica): un po' pochine per una simulazione...

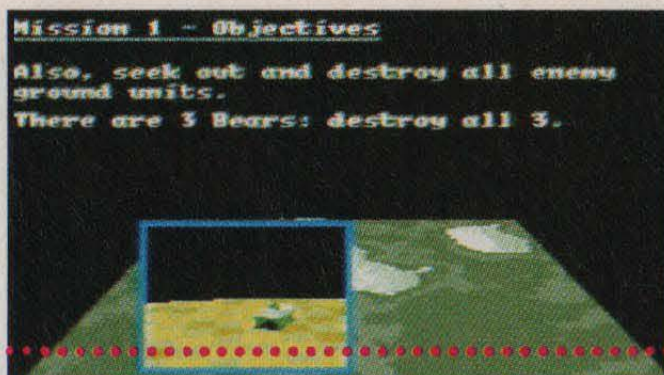
Il gioco è diviso in 32 missioni e ogni quattro viene fornita una password. Si va dalla semplice incursione aerea in territorio nemico, in cui non bisogna far altro che distruggere ogni cosa che si incontra, alla complessa missione multi-obiettivo in cui bisogna raggiungere diversi obiettivi (è comunque possibile scegliere con quale ordine portarle a termine, anche se spesso è consigliabile procedere con una sequenza ben definita). Non mancano le classiche missioni di scorta che appaiono ormai in ogni simulatore di volo, mentre a volte bisognerà addirittura trasportare dei veicoli alleati in alcune zone dell'area di gioco utilizzando una fune d'acciaio. In quest'ultimo caso, la manovrabilità dell'elicottero verrà pericolosamente messa in discussione...

L'area di gioco è piuttosto limitata, ma proprio per questo si evita di compiere lunghi ed estenuanti viaggi da una parte all'altra del territorio di gioco, come talvolta accade nei simulatori di volo; se inoltre si supera il limite della mappa a nord, si sbucherà magicamente da sud.

Info

Il gioco risiede su

un unico dischetto a bassa densità e funziona su tutta la gamma Amiga, ovvero A500, A500+, A600 e A1200. Per funzionare richiede un Mega di memoria ed è possibile usare sia il joystick che il mouse, oltre ai pochi comandi da tastiera. A seconda del clock della macchina potrete godere di un aggiornamento video accettabile o discreto: se possedete un 500, comunque, e se non vedete come gira ZeeWolf su un 1200, potreste non accorgervi della sua lentezza. Le musiche sono molto buone: il nome di Allister Brimble fa infatti la sua comparsa nei crediti del gioco... e si sente!



Il briefing prima di ogni missione mostra la posizione degli obiettivi sulla mappa di gioco.

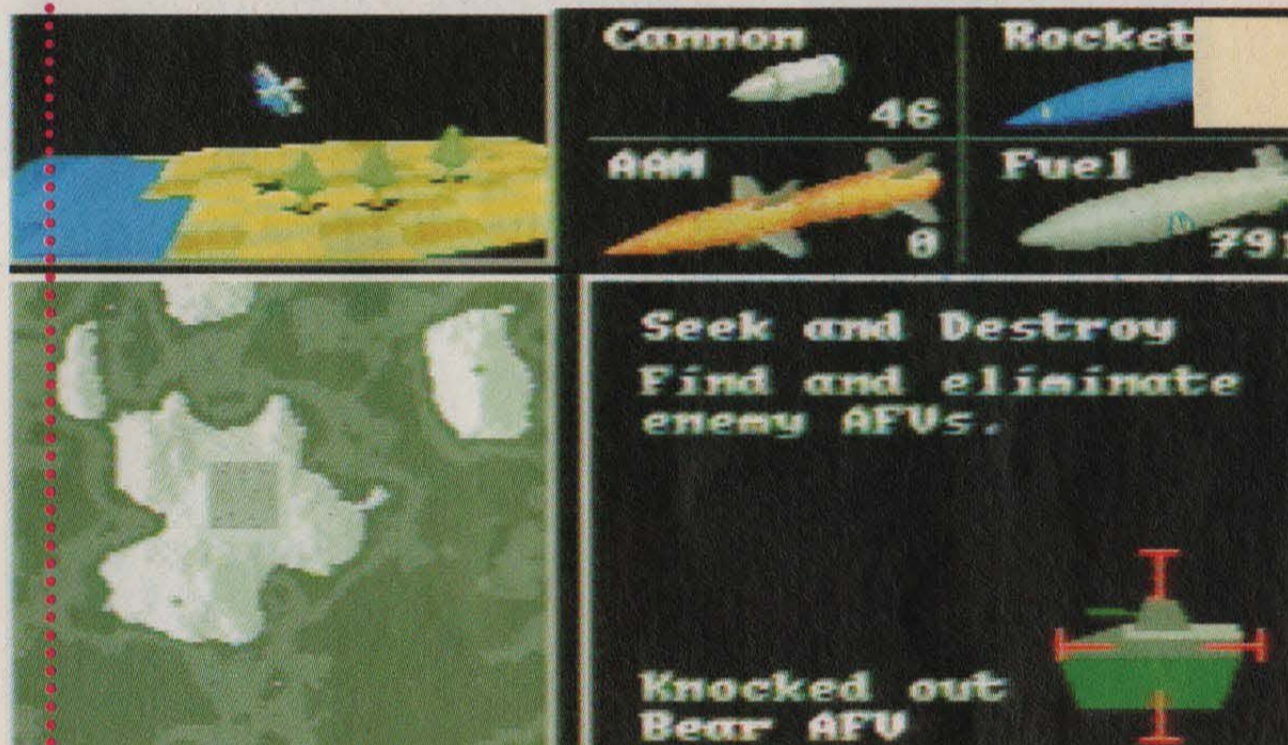
Quella che però poteva (e doveva) essere ingrandita, è l'area mostrata sullo schermo; la visuale è infatti troppo ravvicinata: dà quasi una sensazione di claustrofobia e forse poteva andare bene sette anni fa (giusto quando uscì Virus), ma oggi come oggi non si può certo dire che sia il massimo. Può capitare, infatti, di trovarsi improvvisamente faccia a faccia con un nemico pronto a fare fuoco su di noi, senza avere la possibilità di evitarlo in alcun modo.

Su un Amiga 500 la velocità di gioco è accettabile, ma non eccezionale. Le cose migliorano ovviamente con un 1200, ma anche in questo caso si ha l'impressione che qualcosa non vada con le routine tridimensionali: i programmatori hanno cercato di ottenere un compromesso tra frequenza di aggiornamento dello schermo e complessità dello scenario e la cosa non funziona al 100%. Se per alleggerire il compito alla CPU fosse stato necessario eliminare qualche poligono dal terreno, nessuno se ne sarebbe lamentato.

Paolo Verri



Durante una missione è sempre possibile atterrare sulla portaerei per fare rifornimento di carburante e armi. Purtroppo, in tutto il gioco, ci sono solo 3 armi diverse: la mitragliatrice, il lanciarazzi e i missili a ricerca calorica. Un po' più di varietà, però, non avrebbe certo guastato...



Premendo il tasto Return, si accede a questa videata in cui è possibile tenere d'occhio la mappa, le armi disponibili e gli obiettivi della missione. Intanto, comunque, si può continuare a giocare seguendo l'azione dalla piccola finestra in alto a sinistra.



Questa enorme struttura è un reattore nucleare, protetto da quattro pericolosissime postazioni anti-elicottero.



6

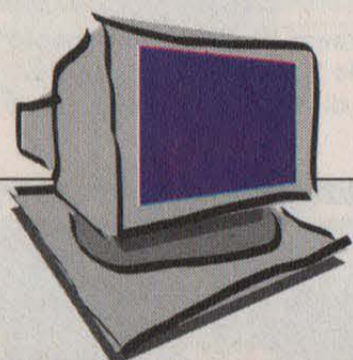
+ •Immediato e giocabile come il migliore degli sparattutto •Richiede su un solo dischetto e viene caricato in fretta •Simpatico il sistema di puntamento delle armi: la CPU si preoccupa di prendere la mira, sempre che non stiate puntando il muso dell'elicottero da un'altra parte!

- •Grafica un po' antiquata •Dopo poche partite comincerete a trovare tutte le missioni dannatamente simili •Talvolta è difficile capire la direzione verso cui punta l'elicottero (in questi casi è utile guardare l'ombra proiettata) •Viene data una password ogni 4 livelli •Engine grafico migliorabile

TERRENO

A differenza di quanto accade nella maggior parte dei simulatori di volo per Amiga, il terreno non è rappresentato da un'unica pianura con qualche piramide al posto delle montagne, ma da un susseguirsi di dislivelli che conferiscono al tutto un look decisamente più realistico. Il problema, però, è che tale quantità di poligoni richiede maggiori calcoli alla CPU, quindi i programmatori hanno dovuto semplificare le altre forme poligonali e la frequenza di aggiornamento dello schermo.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

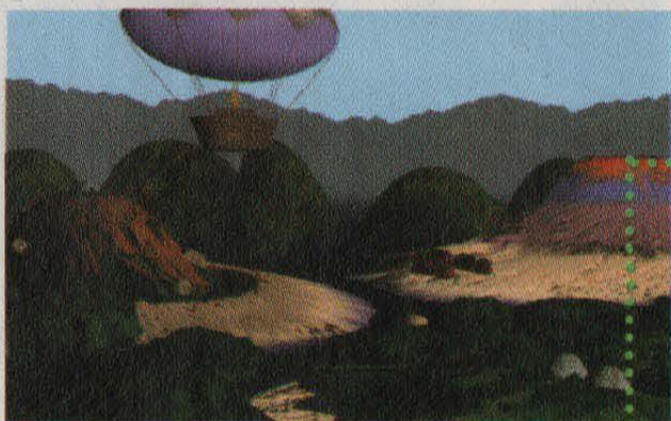


Sistema: CD-ROM
 Genere: ADMPICAFPO
 Software House: PSYGNOSYS
 Sviluppatore: DMA

“Battere il ferro finché è ancora caldo”: questo è il motto della Psygnosis che torna a tormentare i possessori di PC con l’ennesimo capitolo dedicato all’interminabile saga dei piccoli roditori dal poco cervello.

TITOLI

Dai tempi dell’uscita di *Lemmings* e dopo il suo incredibile successo la casa inglese ha prodotto tre titoli che ne rappresentavano solamente un’espansione con nuovi livelli: oh no, *more Lemmings* e i due *Christmas Lemmings*. Con *Lemmings 2* sono state poi aggiunte molte novità, sia nella divisione dei livelli (non più per difficoltà, ma secondo le dodici diverse tribù presenti nel gioco), sia nell’incredibile aumento delle abilità che era possibile assegnare ai singoli roditori.



Se avrete la possibilità di utilizzare la SVGA, la mappa generale del gioco vi apparirà in questa ottima veste.



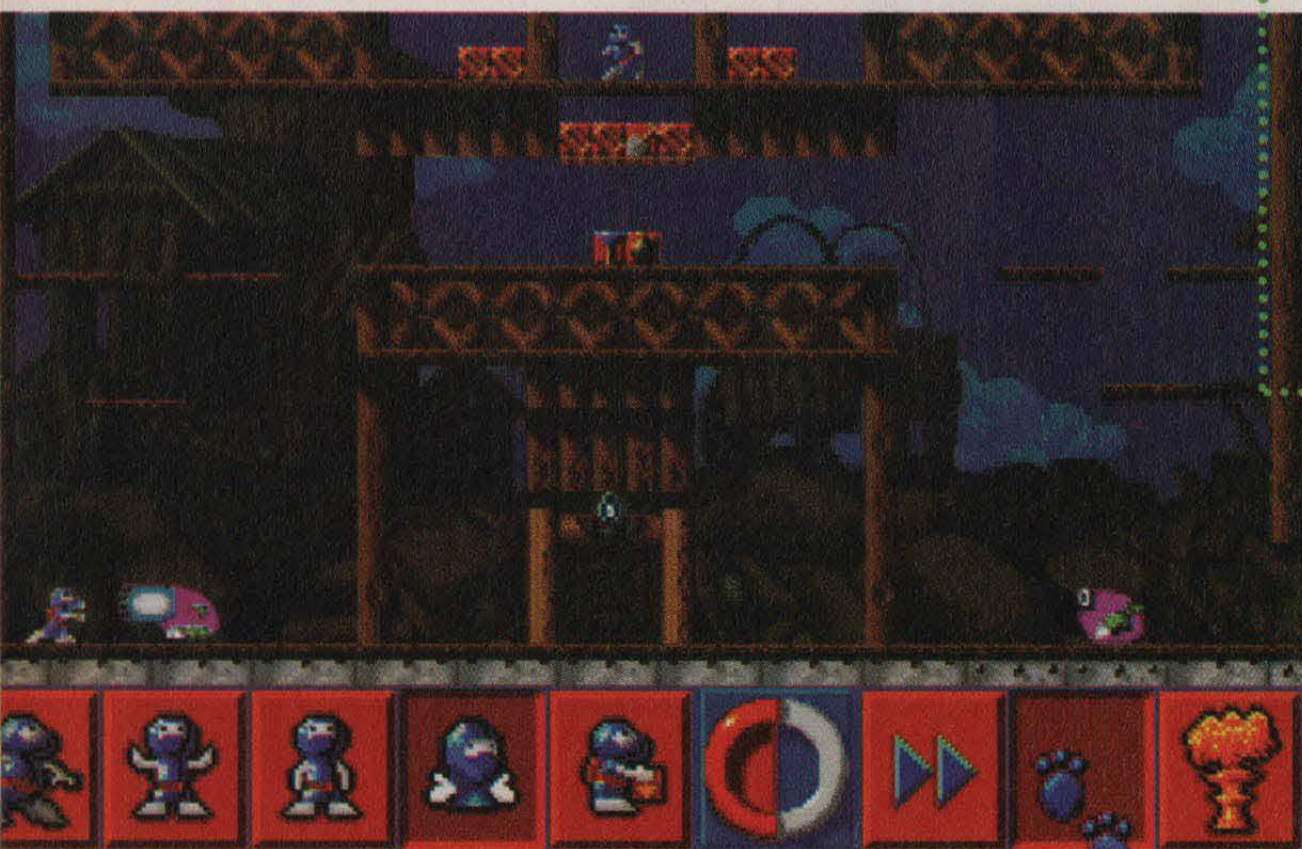
Spesso le trappole sono celate dal fondale: questo laser ad esempio è piuttosto duro da vedere la prima volta, almeno finché non carbonizza il primo roditore.

Come tutti voi sapranno i lemming sono degli stupidi roditori che hanno la cattiva abitudine di continuare a camminare in avanti senza minimamente curarsi degli ostacoli e dei pericoli a cui vanno incontro. Basandosi su questo semplice concetto la DMA ha così creato questa lunga serie di giochi che ci vede nei panni del salvatore di queste simpatiche creaturine votate al massacro. In tre anni sono già stati cinque i titoli della Psygnosis basati su questo filone, senza ovviamente contare i numerosi cloni che hanno seguito la scia di questo successo, come *Troddlers* o *The Humans*.

Questa volta però la casa di software inglese ha pensato bene di non riproporre l’ennesima versione con nuovi livelli e piccole modifiche, ma ha apportato al

concept di base notevoli varianti, soprattutto per quel che riguarda lo schema di gioco, che è stato reso più simile al già citato *The Humans*. Infatti, mentre nei precedenti titoli per raggiungere la tanto agognata uscita erano a nostra disposizione otto diverse abilità (differenti da livello a livello in *Lemmings 2*), che potevano essere assegnate ai lemming un numero limitato di volte, in *All New World of Lemmings* troviamo cinque abilità base, uguali per tutte le tribù, che possono essere utilizzate infinite volte.

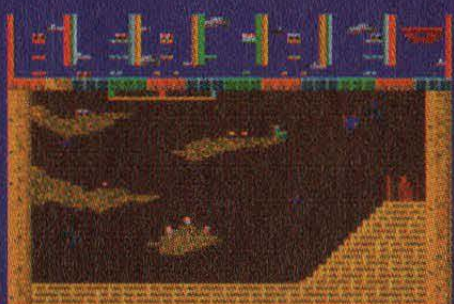
Queste singole abilità non serviranno però a superare tutti gli ostacoli e i pericoli dei numerosi livelli: per raggiungere il nostro scopo senza incorrere in una strage di roditori dovremo anche utilizzare gli oggetti che si trovano sparsi per lo sche-



Bisogna fare attenzione anche a dove si cammina: spesso incontrerete blocchi che spariscono!



Basta costruire un piccolo ponte davanti alla talpa per costringerla a scavare una via di uscita.



Questa mappa (richiamabile durante il gioco) può dare un'idea del livello nella sua totalità, anche se è troppo piccola per risultare veramente utile.

Info

Il gioco richiede minimo un 386SX a 20 Mhz per girare, comunque per una buona velocità è consigliabile un processore migliore. Le schede sonore supportate sono Soundblaster (qualunque tipo o compatibili) e la Gravis Ultrasound ed è inoltre possibile utilizzare la SVGA per le schermate statiche senza la necessità di installare i driver.

Il mancato supporto di schede Midi è dovuto all'utilizzo dell'Audio CD che rimane di ottima qualità. Il tutto necessita poi di un CD-ROM a singola velocità, 550K di memoria base e 2MB di memoria espansa.

L'installazione richiede solo poche centinaia di byte ed è ovviamente obbligatorio l'uso del mouse.



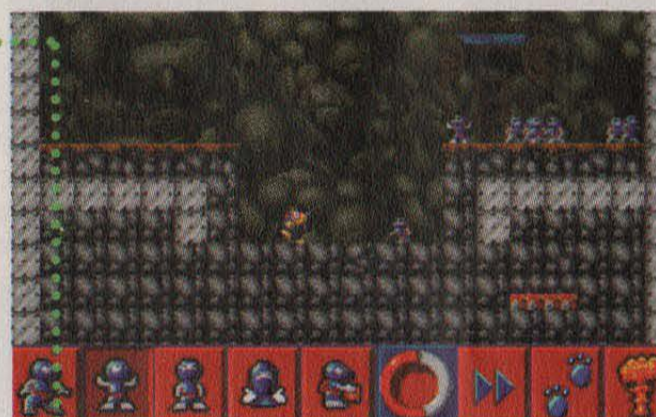
ma di gioco come le pale per scavare, i blocchetti per costruire i ponti e persino delle bolle di energia alla Ryu e Ken per eliminare i mostri (mitico il sample del lemming che esclama "Hadoken").

Ovviamente ognuno di questi oggetti consentirà al roditore che lo ha raccolto un numero finito di azioni, che sono sin dai primi livelli esattamente contate per raggiungere l'uscita, non consentendo così il minimo errore. Questo schema di gioco tende a diversificare notevolmente questo titolo dai suoi predecessori: infatti, mentre nei *Lemmings* precedenti tutto era basato su di un singolo roditore che, andando avanti, spianava la strada per gli altri, qui molti problemi si potranno risolvere solo tramite la collaborazione di diversi lemming, che dovranno compiere più azioni contemporaneamente, costringendoci a numeri circensi nell'uso del tasto di pausa.

Le novità comunque non si fermano qui: infatti nella nostra avventura incontreremo anche bizzarre creature che, pur essendo letali nella maggior parte delle occasioni, in alcuni casi dovremo sfruttare a nostro vantaggio per raggiungere l'uscita. La cosa che però salta maggiormente

all'occhio in questo prodotto è il notevole cambiamento dell'aspetto grafico rispetto alle precedenti versioni: tutto è stato infatti *ingrandito*, consentendo un aumento della cura dei particolari e la realizzazione di gag "in miniatura" davvero esilaranti, che insieme alle stupende musiche di qualità CD (alcune riarrangiate dalle precedenti versioni, altre totalmente inedite) sono un chiaro segno dell'alta qualità di questo titolo. Purtroppo però non ci troviamo davanti ad un prodotto per novellini: infatti il livello di difficoltà generale è stato notevolmente incrementato tanto da poter mettere in difficoltà anche i più abili solutori di questa serie di rompicapi, sia per l'impatto con il nuovo sistema di gioco (che risulta un po' complesso durante le prime partite), sia per l'effettiva complessità dei livelli, che spesso necessitano di una "intuizione geniale" per essere superati. Comunque se queste avversità non vi spaventano, preparatevi ad affrontare 90 livelli, divisi tra le tre tribù presenti su questo CD, in attesa delle già annunciate espansioni che conterranno le nove rimanenti di *Lemmings 2*.

Carlo Barone



Questa strana talpa è una delle creature che incontreremo nella nostra avventura.



Un'importante novità risiede nella possibilità di scegliere la direzione in cui costruire un ponte.



L'uso di due lemming contemporaneamente sarà una delle prime cose che dovrete imparare.



+ La variazione dello schema di gioco aggiunge notevole interesse al titolo • Veramente eccellenti certi tocchi grafici nelle animazioni dei Lemming.

- La difficoltà è molto elevata sin dai primi livelli e questo potrebbe scoraggiare chi non è proprio fanatico del genere.

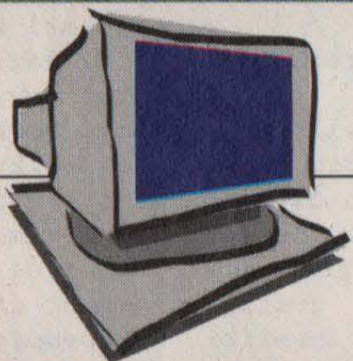
INGRANDITO

Tutto è stato infatti ingrandito, consentendo un aumento della cura dei particolari e la realizzazione di gag "in miniatura" davvero esilaranti. È impossibile giocare ad *All New World of Lemmings* e non fare nemmeno un sorriso di fronte a certi preziosismi grafici che sono stati inseriti. Ad esempio le tre diverse tribù camminano in modo differente, restando "coerenti" al loro ruolo: gli Egyptian infatti si muovono "lateralmente" come nelle pitture dell'epoca, mentre gli Shadow vanno avanti a piccoli passi molto cauti.

WINGS OF GLORY



Adesso il tedesco dovrà "litigare" non poco con la cloche per tenere in volo il suo catorcio volante (ma ancora per poco...).



Platform: PC CD-ROM
Genere: SIMULATORE DI VOLO
Software House: E.A.
Sviluppatore: ORIGIN



Da quest'inquadratura risulterà più chiaro il soprannome "Camel" del buon vecchio biplano inglese: date un'occhiata alla gobba del cofano motore...



Il triplano scarlatto non passa mai di moda; se poi aggiungiamo un tocco d'ecologia otteniamo davvero il massimo della "fashion" attuale!

MOTORE ROTATIVO

Parlando di motore rotativo ci si riferisce ai vecchi propulsori aeronautici caratterizzati da una disposizione radiale dei cilindri, tale che la loro iniezione in sequenza causava un effetto "giroscopico" parecchio destabilizzante per l'equilibrio del velivolo, compensato però da un'accresciuta manovrabilità per i piloti più esperti in grado di sfruttare a loro vantaggio tale caratteristica.

Ve la sentite di affrontare il nemico combattendo su piccolo aggeggio di tela, legno e ferraglia, senza paracadute e con un vento gelido che vi sbatte in faccia? Se la risposta, come penso, è negativa, allora gustatevi un buon simulatore di biplani: ci si diverte molto di più!

Wings Of Glory si presenta subito con un filmato che fa da introduzione ad uno dei titoli più multimediali della storia dove audio, ma soprattutto video, fanno da padroni. Per il resto, essendo il produttore del programma, per sua stessa ammissione, un fan di *Red Baron* della Dynamix, l'impostazione dei menù risulta alquanto simile e (piacevole sorpresa!) lo è anche la maggior parte dei comandi di volo (motore, timone, etc.), con una chiara indicazione sull'ambizioso obiettivo del presente titolo.

Entrando nel programma, si potranno pilotare i principali aerei dell'epoca trattata: il Sopwith Pup, il Sopwith Camel, lo Spad 13 e il celebre (anche troppo per l'effettivo valore del mezzo...) triplano Fokker.

In un completissimo pannello di settaggi dei dettagli grafici (bitmap a go go!) e dei vari aspetti del gioco, ciascuno dei velivoli

può rispettare o meno tutte le caratteristiche del corrispondente mezzo reale, per un'esperienza di volo che può trasformarsi in un incubo se si esagera senza esserne capaci...



Tra le principali opzioni realistiche ricordiamo la possibilità dello stallo, dell'inceppamento delle mitragliatrici, dei proiettili "veri" o di quelli dotati di un'ipotetica "spoletta di prossimità" (cioè che conta come centri anche i colpi quasi andati a segno), l'abbagliamento durante i voli controsole, l'abbinamento alettoni/timone durante le virate, il distacco delle ali durante le picchiate a velocità eccessiva, e gli effetti del motore rotativo e del posizionamento del baricentro: gli aerei instabili, come il Camel ed il Dr. I, hanno un centro di gravità più arretrato rispetto a tutti gli altri.

Le principali opzioni del menù primario sono essenzialmente quattro: il "New Game", che vi permette di iniziare una nuova carriera, mentre con il "Create Mission" potrete creare missioni più o meno casuali; il "Flight Recorder" invece vi consente di rivedere e, se volete, rigiocare completamente o parzialmente, le missioni salvate in perfetto stile *Red Baron*; infine con il simpatico "View Objects" potrete osservare in tutta calma i dettagliati elementi, aerei e terrestri, del gioco.

L'opzione di una nuova carriera è un po' il



Come gran parte dei texture mapping visti a distanza ravvicinata, lo sgranamento risulta evidente pur conservando una buona qualità generale.



Unico simulatore di volo con tale caratteristica, *Wings of Glory* permette sul Se.5a anche l'impiego della mitragliatrice Lewis posta sull'ala superiore.

Info

I centotrenta e passa Megabyte di WOG (tranquilli, è su CD!), oltre a far sfigurare la "misera" installazione da 41 Mb di *Strike Commander*, richiedono delle caratteristiche minime notevoli: un processore 486 a 33 MHz con 8 Mb di RAM e almeno 540 Kb di memoria base libera, VGA, un lettore CD-ROM a doppia velocità e circa 15 mega liberi sul disco rigido.

Le caratteristiche raccomandate, invece, risultano più esose, richiedendo almeno 66 MHz di clock e 16 Mb di RAM, una scheda sonora Sound Blaster o compatibile (esiste uno specifico supporto per la 16 bit), un mouse e un joystick.

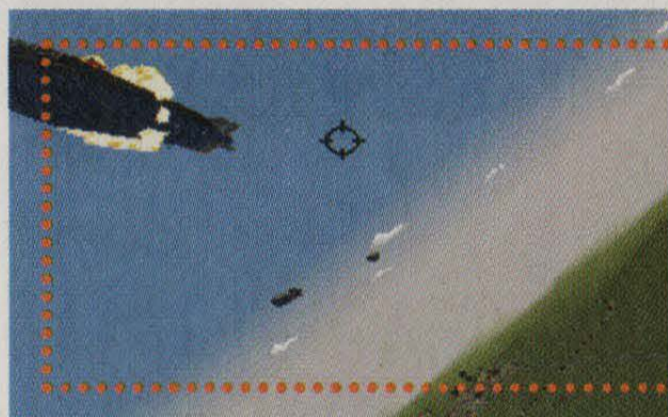
Vengono anche supportate le schede sonore Roland RAP-10 e SCC-1 in abbinamento alla Sound Blaster, oppure la General MIDI o anche la Thunderboard in emulazione Sound Blaster.

È necessario un buon gestore di memoria espansa EMS quale l'EMM386 o il QEMM (specialmente se si possiedono 16 Mb o più di RAM), anche se il software è in grado di accedere alla memoria estesa XMS se non trova quella espansa.

cuore del programma e consente di vestire i panni di un aviatore americano dal Gennaio 1917 al Novembre 1918 attraverso una quarantina di missioni, da volare rigorosamente in sequenza, iniziando con un misero Sopwith Pup per poi passare ad altri aerei man mano che verranno introdotti.

Nel corso della vostra carriera vi potrà capitare di avere a che fare con spie tedesche, dovrete vagliare i vari pareri di chi vi sta intorno, si dovrà abbandonare il proprio aeroporto per un avamposto dal quale portare avanti le proprie missioni ed, in generale, si avrà una pur minima interazione con altri "personaggi" presenti nel gioco che si imparerà a conoscere, dando l'impressione che tra un volo e l'altro la guerra stia inesorabilmente procedendo.

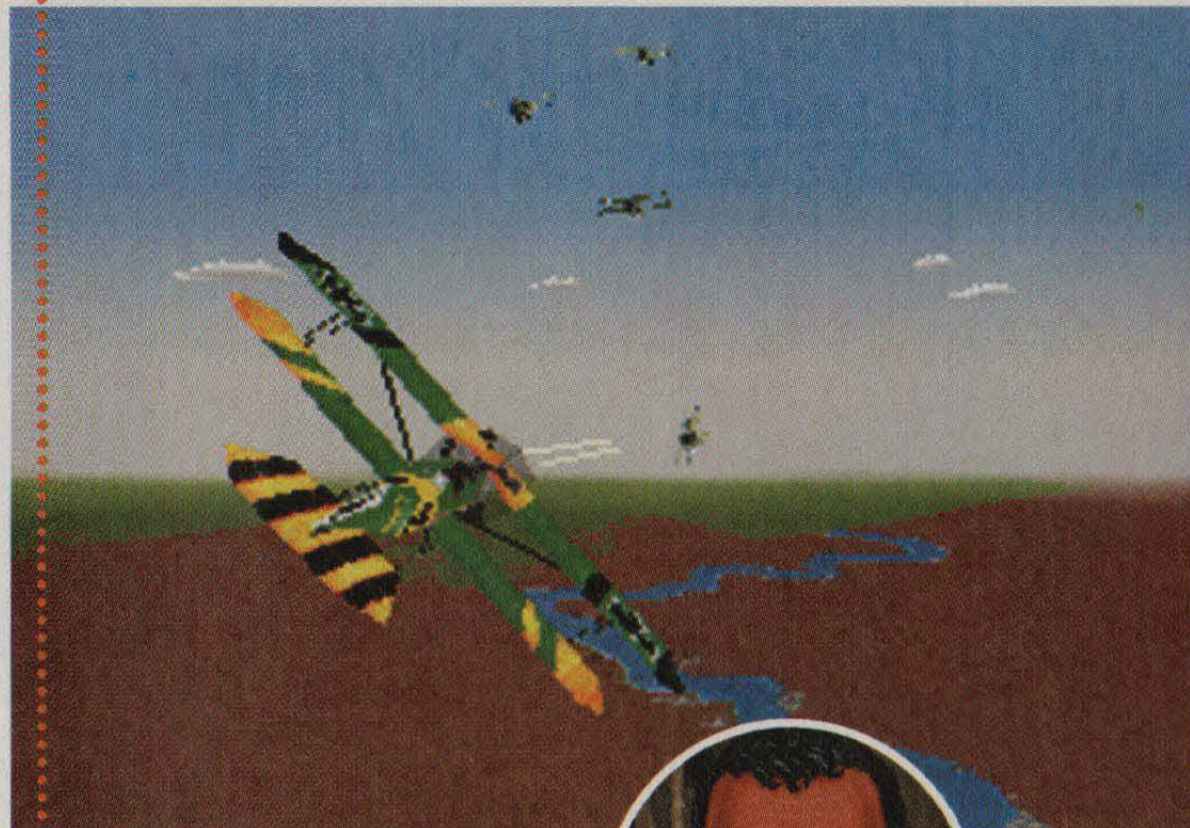
Il generatore di missioni permette sia di realizzare una missione casuale (sempre diversa), quanto di un combattimento aereo o di attacco al suolo con parametri modificabili. Divertente ed immediata l'opzione "Gauntlet" ("Guanto di Sfida") che rappresenta una sfida arcade nella quale, con munizionamento infinito, si dovranno affrontare quattro diversi duelli contro un solo velivolo, quindi quattro ondate da



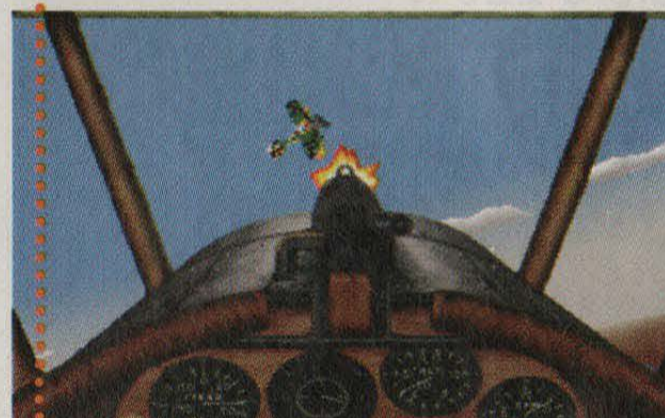
Le diverse possibilità di inquadrature esterne permettono sequenze cinematografiche di sicuro effetto spettacolare, abbattimenti di dirigibili compresi! due, e così via sino al vostro abbattimento dopo il quale avrete comunque un'idea ben precisa di quanto valete come asso dei cieli.

In definitiva, *Wings Of Glory* rappresenta un *Red Baron* vitaminizzato (con qualche opzione in meno e qualcuna in più) con richieste minime da paura che, fondamentalmente, aggiungono "solamente" una grafica spettacolare (anche se inferiore a quella in SVGA di *Dawn Patrol*) ed esperienze di volo difficili ed accurate, (per quanto possibile su un PC). Anche se per qualcuno (con un PC altrettanto vitaminizzato!) tutto ciò può essere sufficiente a giustificare l'acquisto...

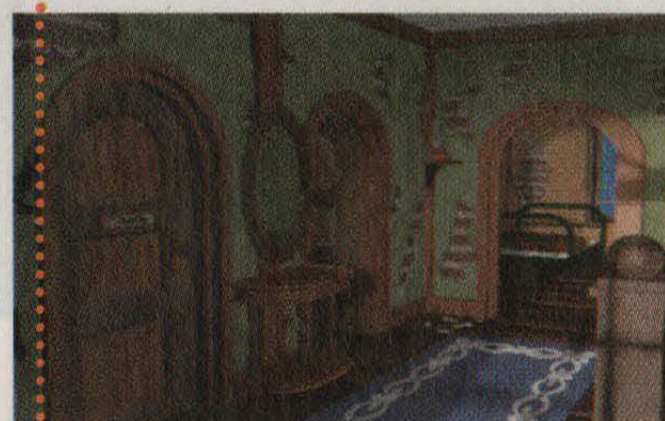
Alessandro Diano



Durante il combattimento è fondamentale non perdere contatto con il "Wingman" (o compagno d'ala), anche per evitare di sparargli addosso!

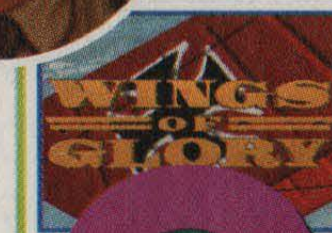
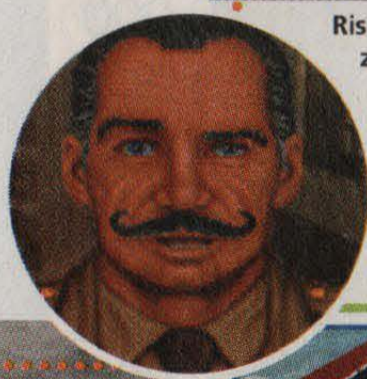


Ecco il punto di mira esatto: leggermente davanti (scostamento) e poco più in alto (alzo) rispetto al bersaglio in movimento: a voi stabilire di quanto...



Risulta molto ben resa anche l'ambientazione nei locali dell'epoca: arredamenti ed accessori rispecchiano in pieno l'atmosfera d'altri tempi presente nel programma.

Dawn Patrol
Simulatore di volo, pubblicato dalla Empire, dedicato alla I Guerra Mondiale, che brilla per la qualità della sua grafica, visualizzabile in una spettacolare modalità SVGA (con tanto di opzione di dettaglio automatico che lo rende giocabile anche sui 486). Il gioco è organizzato sotto forma di libro interattivo e riporta le fasi più importanti della guerra, gli eroi immortali e le macchine volanti che hanno reso famoso il "circo del cielo". Decisamente spettacolare, *Dawn Patrol* pecca sotto il profilo della fedeltà simulativa, in quanto il modello di volo non è fra i più realistici.



+ Grafica stupenda • Buon Realismo • Vista "panning"

- Requisiti minimi vergognosi • Assenza di missioni tedesche • Documentazione sintetica



by AMG Computers
ADVANCED MICROCOMPUTERS GENERATION

di Ciampitti Antonio
via Bugatti 13, 20017 - Rho
Negozi infor.: 02/93505280
Ordini: 02/93505942
Fax: 02/93505219

PC

386 sx MHz 2Mb Ram 260 MB HD	L. 1.489.000
486 dle 40 MHz 4Mb Ram 260 MB HD	L. 1.950.000
486 dx2 66 MHz 4 Mb Ram 420 MB HD	L. 2.239.000
Pentium 90 MHz 8Mb Ram 420 MB HD	L. 4.199.000

M/B Plato Intel scheda Video PCI

2 ANNI DI GARANZIA!

OGNI COMPUTER DI QUESTO LISTINO COMPRENDE:

- Cabinet con alimentatore 220W
- Drive 1,44 Mb 3.5"
- Scheda controller x 2 Hard Disk e 2 Floppy Disk
- 2 Schede seriali RS 232C
- 1 parallela per stampante
- 1 scheda games per joystick
- 1 scheda SVGA L.B. 1280 x 1024 256 colori, 1Mb
- 1 tastiera 102 tasti microsoft compatibile
- 1 monitor 14" colore 1024 x 768 Low Emission
- Easy DOS, programma di apprendimento MS-DOS
- 2 giochi molto belli, Overdemo e Hocus

VARIE

1 Mb Simm 30 pin	L. 89.000
4 Mb Simm 30 pin	L. 350.000
4 Mb Simm 72 pin	L. 350.000
Controller IDE isa x fdd, hd, seriale paral.	L. 49.000
Controller IDE L.Bus x fdd, hd, seriale paral.	L. 59.000
Controller SCSI isa x fdd, hd, seriale paral.	L. 119.000
Controller SCSI L.Bus fdd, hd, seriale paral.	L. 280.000
Case Desk Alimentatore e Display	L. 129.000
Case Big Tower Alimentatore e Display	L. 129.000
Case Big Tower Alimentatore e Display	L. 169.000
Modem/Fax Int. 14400 V42Bis con softw.	L. 199.000
Modem/Fax Est. 14400 V42Bis con softw.	L. 249.000

CPU

486 dx 33MHz Intel	L. 470.000
486 dx 40 MHz Amd	L. 450.000
486 dx2 66 MHz Intel	L. 450.000

MULTIMEDIA

Sound Blaster PRO Value Ita	L. 220.000
Sound Blaster 16 Value Ita	L. 239.000
Sound Blaster 16 Multi CD Ita	L. 340.000
Sound Blaster 16 Multi CD ASP Ita	L. 350.000
Sound Blaster 16 SCSI-2 Ita	L. 490.000
CD Rom OEM Double Speed	L. 299.000
SB Discov.CD16 (kit cd-rom + sb16 + casse + Soft.)	L. 590.000
Game B CD16 (kit cd-rom + sb 16 + casse + jost. + soft.)	L. 590.000
Game B CD16 (kit cd-rom + sb 16 + casse + jost. + soft.)	L. 690.000

SCHEDE VIDEO

VGA ISA Trident 640x 480 256 Kb	L. 69.000
SVGA ISA Trident 809D 1Mb	L. 139.000
SVGA VESA LB Cirrus 256 col. a 1024x768 1 Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB ark-1000 1024x768 1 Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB S3 1024x768 1Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB et-4000 16ml a 640x480 1 Mb	L. 239.000
SVGA PCI et-4000 16ml col. a 640x480 1 Mb	L. 259.000
SVGA VESA LB Tseng 16ml col. a 640x480 2 Mb	L. 630.000
SVGA V.LB weitek P9000 16ml a 800x600 2 Mb	L. 790.000

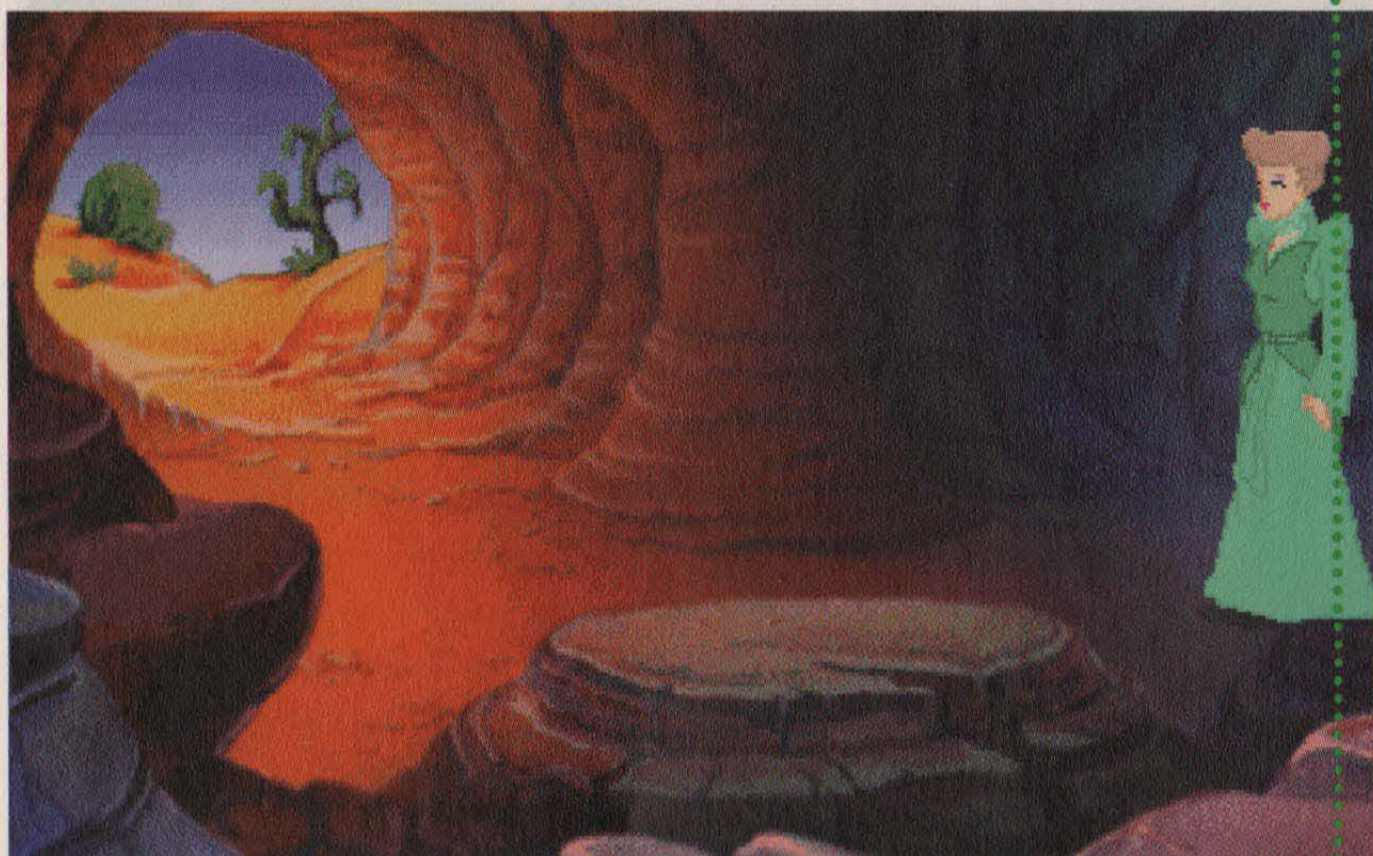
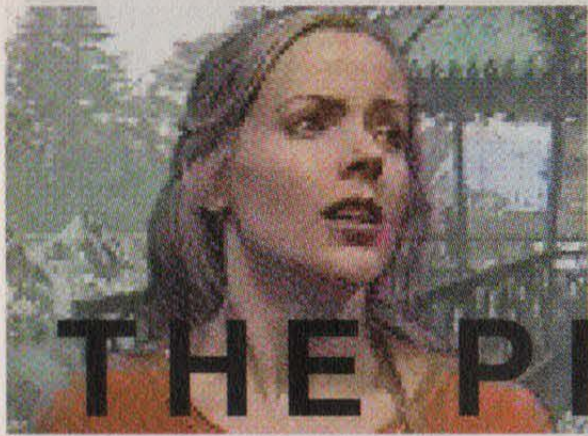
MONITOR

Marca	Modello	Prezzo
OTC	14" 1024 x 768 MPRII 0,28	L. 479.000
OTC	14" 1024 x 768 NI 0,28 NI	L. 519.000
Targa	15" 1024 x 768 NI 0,28 LR Multisync	L. 719.000

Tutte le marche riportate sono marchi di fabbrica registrati.
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

KING'S QUEST VII

THE PRINCELESS BRIDE



Una delle numerose caverne del deserto di partenza. Gli enigmi sono abbastanza difficili e fanno di KQ7 un gioco sconsigliato agli avventurieri alle prime armi.

La serie di *King's Quest* è probabilmente una delle più vecchie saghe ancora attiva ai nostri giorni. È difficile infatti trovare un'altra serie di avventure dinamiche che affondi radici così profonde nel tempo. Il merito di questo successo è frutto di un'ottima accoglienza da parte del pubblico (soprattutto quello americano), che ha sempre tributato grandi onori a tutti gli episodi che si sono susseguiti ma anche di una maturazione progressiva dell'autrice che ha saputo continuare a migliorarsi proponendo prodotti validissimi, sempre in linea con le attuali esigenze di mercato e, sotto vari aspetti, innovativi. **Roberta Williams**, infatti, nel corso degli anni ha potuto acquisire una grossa esperienza nel mondo delle avventure grazie alla creazione degli episodi di *King's Quest*, al personaggio di **Laura Bow** e a qualche avventura minore (se si può definire avventura un gioco come *Mixed-Up Mother Goose*).

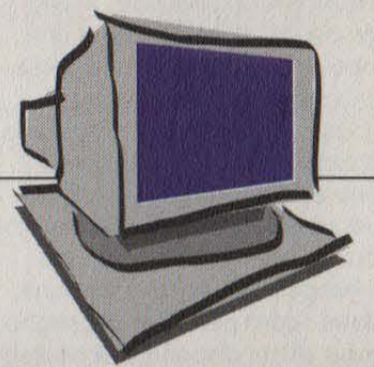
King's Quest VII - The Princeless Bride è l'ultimo nato di una serie che si è trasformata moltissimo nel corso degli anni e che, in questo caso, farà molto discutere. Negli ultimi episodi, infatti, esisteva la possibilità di installare il gioco sotto DOS oppure sotto Windows a seconda

delle preferenze e delle necessità. *KQ7*, invece, gira unicamente sotto Windows a causa di alcune scelte (dolorose ma efficaci) che rendono il gioco più completo e avvincente.

Nel CD-ROM sono infatti presenti una marea di cose, tra cui alcune splendide sequenze animate in formato AVI, che possono essere visionate anche al di fuori del gioco per mezzo del lettore multimediale (selezionando l'opzione Video for Windows, del quale viene comunque fornita un'aggiornata versione runtime per gli eventuali acquirenti di *KQ7* che ne risultassero sprovvisti).

Il gioco è davvero sorprendente: l'introduzione è degna di un cartone animato della Walt Disney (ricordatevi comunque che abbiamo a che fare con un PC e non con una stazione Silicon Graphics) e l'animazione è abbastanza fluida - tutto dipende comunque dalle risorse di cui Windows dispone e dalla "generosità" del vostro processore. I movimenti realistici dei personaggi dimostrano uno studio molto attento in fase di produzione e la cura nei piccoli dettagli non fa che avvalorare la grande serietà e competenza di una software house come la Sierra. Guardando quella graziosa finestrella in cui si svolge la presenta-

La saga reale della Sierra è ormai giunta alla settima puntata - quasi peggio di una telenovela... - ma a dispetto della sua matusalemica longevità non finisce mai di stupire. E anche questa volta Roberta Williams pesca il jolly...



Sistema: **WINDOWS**
 Genere: **AVVENTURA**
 Casa: **SIERRA**
 Sviluppatore: **INTERNO**

ROBERTA WILLIAMS

Roberta Williams, moglie di Ken Williams (per chi non lo sapesse il proprietario della Sierra), ha scritto in collaborazione con il marito il primo *King's Quest* (era circa il 1985) e ha poi continuato la fortunata serie ormai giunta al settimo episodio.



LAURA BOW

Un'altra eroina uscita dalla fervida immaginazione di Roberta Williams. Questa giovane giornalista, molto curiosa dotata di grande intuito e intelligenza, è la protagonista di due avventure della Sierra: *The Colonel's Bequest* e *The Dagger of Amon Ra*, in cui è chiamata a risolvere due casi molto intricati.



In alto: Questi segni sono la chiave per risolvere un enigma. Ma come vanno interpretati? Sotto: Questo scorpione a guardia del tempio non promette niente di buono. Meglio tornare con un'arma o potremmo fare una fine poco piacevole.



UNA FINESTRA SUL MONDO

L'ambiente operativo Windows (il termine di sistema operativo usato da molti è improprio, in quanto Windows gira sotto DOS, che è il vero sistema operativo) consente l'accesso a tutte le risorse di sistema grazie all'utilizzo di driver che servono a "pilotare" le varie periferiche (scheda grafica, mouse, stampante, eccetera). Per ottenere prestazioni ottimali, questi driver devono essere caricati e abilitati (eventualmente anche configurati), ma danno la sicurezza che, una volta eseguita la loro installazione, Windows saprà per filo e per segno le risorse di cui dispone e le periferiche che potrà utilizzare. Non sarà più necessario quindi preoccuparsi di liberare memoria, perché il sistema ottimizza automaticamente quella disponibile e risulterà inutile dire quale scheda audio o video è installata perché il programma che gira sotto Windows sarà in grado di riconoscere la configurazione migliore (se sono installati driver per scheda sonora AdLib, Soundblaster ed Extended MIDI, il programma si orienterà verso l'utilizzo di quest'ultima, ad esempio). Se però questi driver non sono stati installati, è molto difficile che il programma possa utilizzare appieno le potenzialità del sistema. Ad esempio, se la risoluzione impostata in Windows è di 640x480 a 16 colori, non riuscirete a vederne 256 neanche se la scheda video permette di visualizzare 32.000 colori. Attenzione quindi alle impostazioni!!!!



Cosa mai potrà esserci di interessante in questo negozio di giocattoli? E cosa potrebbe interessare il proprietario? Coraggio, mascheriamo il nostro imbarazzo e trattiamo (piccolo aiuto).



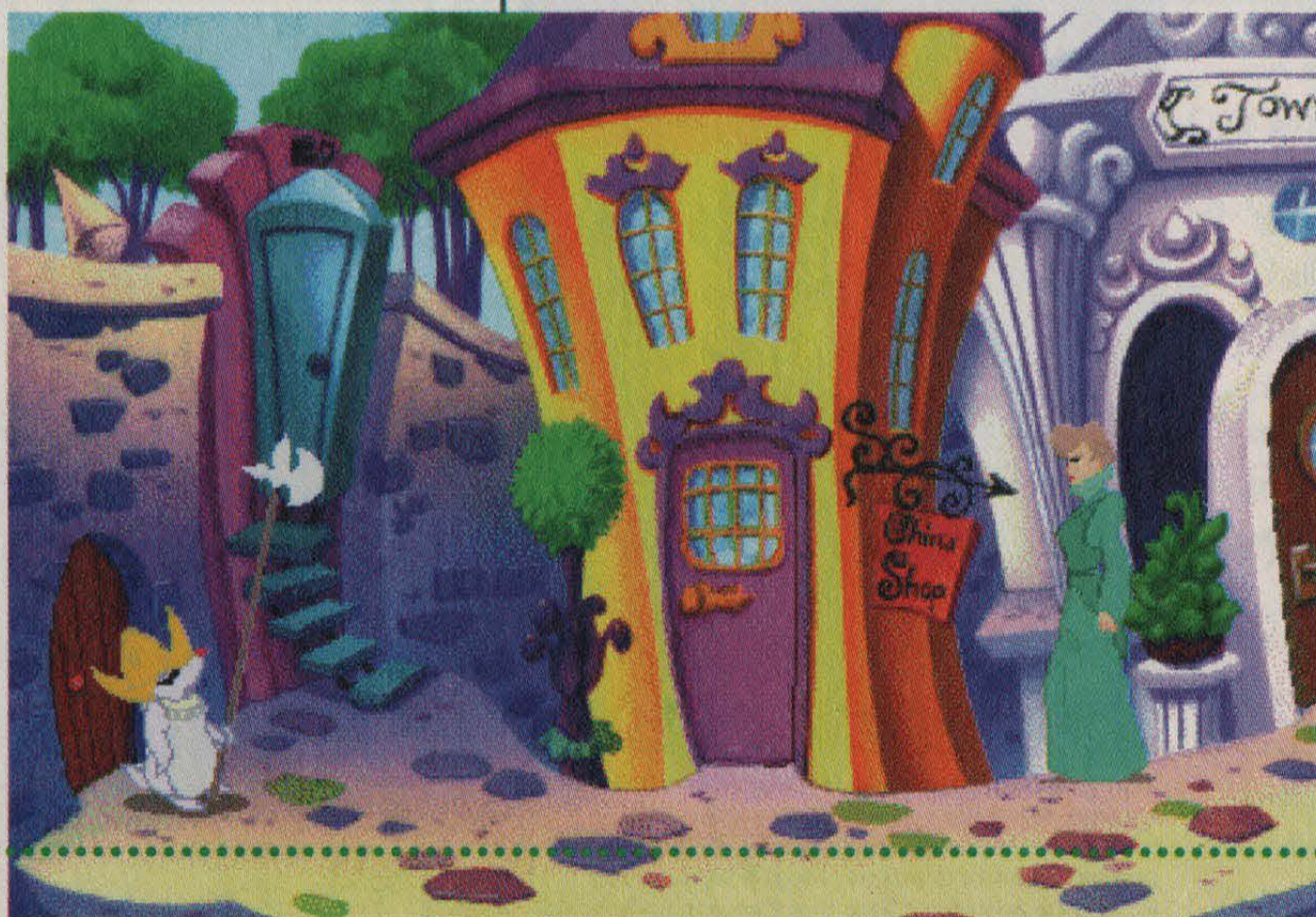
Una brutta situazione da far stare con il fiato sospeso (e non solo). Nel gioco dovrete vestire alternativamente i panni di Valanice e di Rosella.

Info

KQ7 gira sotto Windows, quindi non è possibile quantificare esattamente la memoria richiesta. Al gioco sono comunque necessari circa 3Mb, quindi è possibile farlo girare su computer che abbiano 4Mb di RAM o più. Non ci sono limitazioni particolari alle schede video e sonore supportate (basta che sia presente il driver corrispondente, sotto Windows) e l'installazione su hard disk necessita di poco meno di 1,5Mb. La risoluzione della scheda video deve comunque essere impostata come minimo a 640x480 a 256 colori. Per far girare decentemente KQ7 (compresa la sequenza animata introduttiva), basta un

486DX a 33 MHz - meglio se VESA Local Bus - anche se la Sierra consiglia un 486DX2 a 66MHz o addirittura un Pentium. Il lettore CD-ROM deve essere rigorosamente a doppia velocità (pensate che la Sierra consiglia addirittura un tripla o quadrupla velocità, roba dell'altro mondo...) e il mouse è consigliato. Se preferite potete usare un joystick.

Come potete vedere da questa immagine, l'atmosfera fiabesca di KQ7 viene decisamente migliorata dall'uso dei 256 colori.



zione sembra proprio di assistere a uno spezzone de "La Bella e la Bestia" o de "Il Re Leone". La risoluzione grafica ricalca quella definita per Windows, quindi è consigliabile impostarla almeno a 640x480 a 256 colori. Il risultato, in questo caso, è eccellente e consente di apprezzare l'alta risoluzione del gioco e l'azzeccato uso dei colori, che trasporta il giocatore in un mondo fantastico che ben si addice all'atmosfera fiabesca di KQ7.

Nell'introduzione, comunque, vediamo come Valanice, la madre di Rosella, cerchi di convincere la figlia a sposarsi, visto che ormai è in età da marito. Rosella non

ne vuole sapere e, mentre osserva la superficie di uno stagno, la sua attenzione viene catturata da qualcosa di insolito e la curiosità la spinge a tuffarsi nell'acqua (!). Valanice, accortasi del fatto, la insegue ed entrambe vengono catturate da un vortice... e mentre la madre sta per salvarla, una mano si materializza dal nulla e trascina Rosella in una voragine temporale. La madre assiste impotente all'accaduto e viene scagliata in un mondo strano e bizzarro - una sorta di deserto - da cui inizia la ricerca di Rosella che, come si scoprirà più tardi, è stata fatta rapire dalla perfida strega Malicia.

Il gioco è diviso in sei capitoli, in cui il giocatore è chiamato a vestire i panni ora di Valanice ora di Rosella a seconda delle situazioni. Ogni capitolo può essere giocato senza aver affrontato e completato gli altri, ma in questo caso al giocatore mancheranno delle informazioni utili o degli elementi che avrebbe dovuto raccogliere nei capitoli precedenti. Un espediente, quindi, per mostrare al giocatore una panoramica di situazioni in cui si verrà a trovare, una sorta di trailer che lo proietta



La povera Valanice non poteva capitare in un paese più strano! Negozi gestiti da personaggi inverosimili (un tartarugone e un toro) e per finire anche un venditore ambulante.



I mostri si sprecano in KQ7. Abbiamo lucertole giganti, scorpioni, fantasmi e troll a volontà: tutti pronti a rendere più difficile il cammino delle nostre eroine.

all'inizio di ogni capitolo (salvo rare eccezioni) in situazioni pericolose che lo vedranno soccombere in pochi minuti. Il consiglio è perciò quello di giocare *KQ7* cronologicamente seguendo l'ordine dei capitoli, che è poi l'unico modo per godersi la trama di questo grande capolavoro.

La parte audio di *KQ7* è un altro punto di forza del gioco: se possedete una scheda sonora tecnologicamente avanzata (scordatevi quindi l'altoparlante interno, l'AdLib o le SoundBlaster della prima generazione), potrete godervi una colonna sonora veramente all'altezza della situazione. I dialoghi sono di qualità superiore e lasciano spazio, talvolta, a battute divertenti. L'unico neo è che il gioco è attualmente disponibile in inglese, tedesco e francese e non c'è alcun testo che accompagna i dialoghi. Chi non capisce molto bene l'inglese parlato farà meglio a tenersi a portata di mano un amico che conosce bene la lingua o ad attendere la versione in italiano.

L'interfaccia è squisitamente semplice, anche se non innovativa: il cursore lampeggia quando si trova su oggetti o personaggi con cui è pos-

sibile interagire (in maniera piuttosto scarsa, i dialoghi sono infatti gestiti automaticamente senza possibilità d'intervento), gli oggetti possono essere prelevati dall'inventario (sempre interamente visibile) e usati dove necessario oppure combinati tra loro per ottenere nuovi oggetti, e le icone sono in numero molto limitato. Si tratta, infatti, di due icone solitarie, una a forma ovale che richiama le opzioni di gioco, l'altra a forma di occhio che consente di esaminare gli oggetti raccolti. Niente di nuovo sotto il sole, quindi, a tutto vantaggio, però, della semplicità d'uso.

KQ7 è ricco di enigmi abbastanza complessi che rappresentano un'ottima sfida per l'avventuriero medio. A causa della vastità e della difficoltà di alcuni problemi non è consigliato a chi si è accostato al genere da poco. Quindi un ottimo investimento che promette una buona longevità e che dà la possibilità, a tutti gli estimatori della saga di *King's Quest*, di incontrare nuovamente personaggi noti.

Vero capolavoro nel suo genere, *KQ7* sfrutta a dovere le nuove potenzialità offerte da Windows, mentre il CD-ROM vanta un rap-

porto contenuto/prezzo davvero vantaggioso. Sul supporto ottico, infatti, trovano posto il gioco, uno splendido catalogo di prodotti della Sierra, il filmato con la presentazione di *Phantasmagoria* (un'avventura horror molto promettente di prossima uscita) e numerosi demo giocabili dei programmi educativi della Sierra (molto belli). Non c'è che dire, di più non ci poteva stare e mai un CD-ROM è stato così ben utilizzato!

Vista la semplicità dell'interfaccia, la manualistica è ridotta al minimo indispensabile: un piccolissimo manualetto in tre lingue (no, purtroppo l'italiano non è tra queste) basta e avanza, e consente di mettersi a giocare immediatamente senza sobrirsi interminabili pagine di introduzione e noiose storielle di complemento.

È un vero peccato che la scelta di Windows come ambiente operativo penalizzi i processori più lenti: dovendo già caricare i driver per l'utilizzo del CD-ROM, la memoria diventa sempre più esigua e le CPU inferiori al 486 con meno di 8 Mb di memoria potrebbero avere serie difficoltà a far girare *KQ7*, a meno che non possano disporre di un **file di swap** molto grande. E qui si riapre l'annosa polemica: se i giochi diventano sempre più esosi e necessitano di computer sempre più potenti dove andremo a finire? E, ancor più importante, chi potrà giocarli se non una cerchia sempre più ristretta di persone?

Marco Andreoli

Il deserto pullula di caverne abitate da strane creature. Ma come riuscire ad avvicinarle?

FILE DI SWAP

In Windows, quando la memoria scarseggia e non si riescono più a far girare applicazioni molto pesanti, può essere utile creare un file di swap che permette di utilizzare un certo spazio del disco (definibile dall'utente) come se si trattasse di memoria RAM. Quest'area di swap può essere temporanea o permanente (consigliata). Se possibile, definite per *KQ7* un'area permanente di swap di circa 4Mb che potrete lasciare attiva anche per tutte le altre applicazioni.

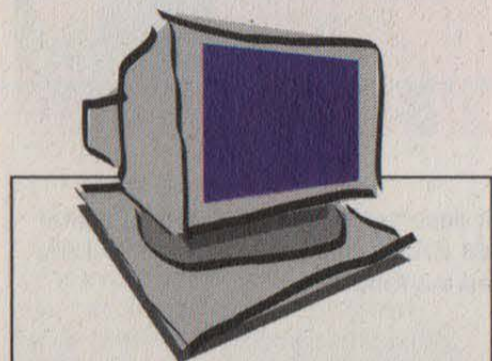


8

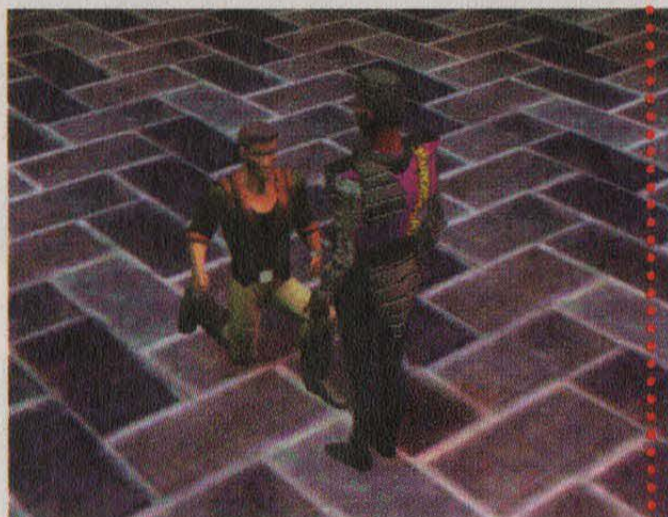
+ Sequenze animate e colonna sonora degne di un vero cartone animato (meglio se avete una scheda sonora a 16 bit o una MIDI) • Longevità molto buona. • Il bel catalogo della Sierra, la presentazione di *Phantasmagoria* e i demo dei giochi didattici aggiungono valore al CD-ROM.

- Passaggio da una locazione all'altra talvolta lento. • Mancanza di visualizzazione dei dialoghi.

HELL



Sistema: **PC-CD ROM**
 Genere: **AVVENTURA**
 Software House: **GAMETEK**
 Sviluppatore: **TAKE 2**



L'imperatrice Solene Solux in persona che ci costringe a inchinarci dinanzi a lei. A questa offesa risponderemo più avanti nel modo adeguato, non preoccupatevi...



HOG

The Hand Of God è il partito guidato dalla folle mente di Solene Solux, interpretata da Grace Jones, giunto al potere per un colpo di Stato. Solene riuscì a controllare la mente del popolo utilizzando l'Acti-Deck Virtual Reality Home Entertainment, ossia il più avanzato sistema di realtà virtuale casalingo.

FUORILEGGE

The Hand ha dichiarato fuorilegge tutto quanto potesse corrompere il rigido spirito morale di uno stato perfetto. Droga, alcol, gioco d'azzardo, film a luci rosse, videogiochi tecnologicamente avanzati, ogni forma di medicina e di chirurgia che modificasse il corpo umano a livello sia genetico che somatico.

Perché Rachel e Gideon fanno sempre lo stesso orribile incubo? Perché il governo, che loro hanno sempre servito fedelmente come agenti speciali, cerca improvvisamente di ucciderli costringendoli alla fuga? Quale terribile verità si nasconde dietro alla repressione spietata della tecnologia cyberpunk? E soprattutto, che cosa c'è di vero nelle storie che si raccontano a proposito di gente che è riuscita a tornare indietro dall'aldilà?

L'inferno esiste? Questa è la domanda a cui i programmatori della Take 2 cercano di dare risposta con questa straordinaria opera videoludica dove noi saremo il loro strumento, la lanterna Diogenea alla perenne ricerca della verità sull'uomo e sull'universo.

L'impresa non è da poco. L'universo in cui veniamo proiettati non è quello a noi familiare, ma una distorta e camuffata visione della realtà proiettata un secolo nel futuro. In un'America dove un partito, The HoG, ha preso il potere e lo ha trasformato in tirannia, dove alla figura del Presidente si è sostituita quella dell'Imperatore e dove, al tramonto, ombre di anime infernali e demoni si fondono con quelle

dei bianchi, marmorei monumenti di Washington, noi reciteremo il drammatico ruolo dell'innocente braccato.

The Hand Of God, La mano di Dio, si stringe su di noi per schiacciare la prima volta in una agitata, tragica notte del 2095. Noi, Gideon Eshanti, e la nostra compagna di letto Rachel Braque veniamo svegliati dallo stesso, misterioso incubo. Lo Scrub Team che è venuto a ucciderci non ci coglie nel sonno e riusciamo a fuggire miracolosamente. Le altre 5 persone sulla lista della Hand destinate alla stessa sorte, non hanno però la medesima fortuna.

Noi e la nostra compagna Rachel abbiamo sempre lavorato alla polizia come agenti ARC (Artificial Reality Containment), svolgendo il compito di reprimere lo sviluppo delle tecnologie dell'intelligenza artificiale, del cyberspazio, della robotica e della bionica, dichiarate fuorilegge molti anni prima, sempre con grande scrupolo e senza mai porci domande. Ma in un simile momento di crisi, con una svolta psicologica di Fahrenheitiana memoria, l'unica salvezza è paradossalmente proprio in quello contro cui abbiamo sempre combattuto. Per trovare risposta ai nostri interrogativi siamo costretti a rivolgerci al mondo sotterraneo di Washington, un underworld dove i confini tra male e bene si confondono e dove anime innocenti come quelle della piccola Chastity si perdono come luci nella nebbia.

Che cosa hanno in comune le sette persone sulla lista della Hand? Perché la loro esecuzione è considerata così importante da essere affidata agli Scrub Team, i reparti speciali dell'Imperatore Solene Solux?

Cercare di conoscere il più possibile sulla



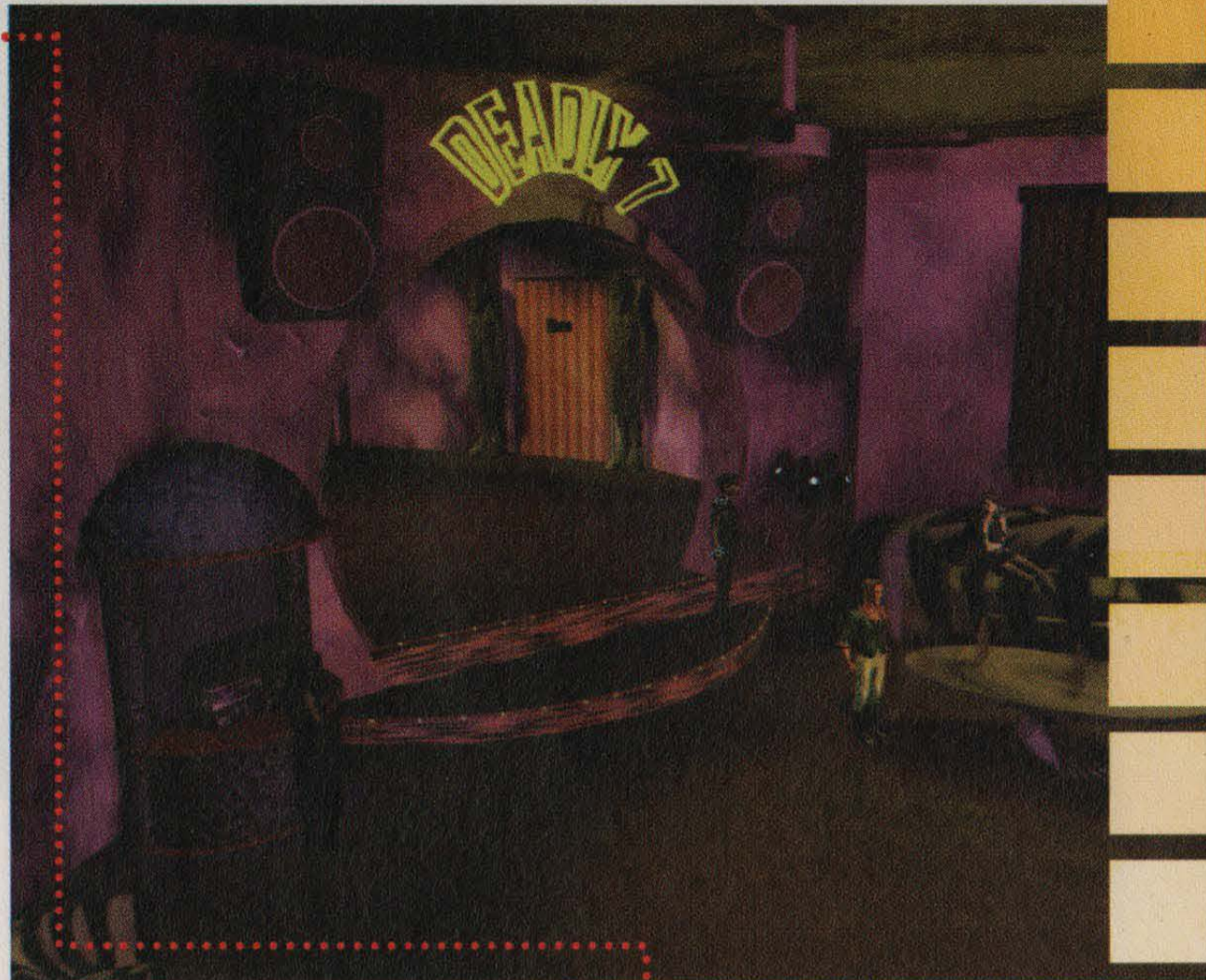
Un muro di fiamme ci divide da una ragazza in pericolo. Per superarlo dovremo fare i salti mortali. Letteralmente.



La sala del dentista. Qui il sadismo arriva a livelli macabri, e potremo ascoltare gli urli più strazianti di tutto l'Ade.



Una visione di grande potenza espressiva che motra il terribile e pauroso Inferno e la tetra uscita verso lo Stige.



vita delle vittime, interrogare i loro conoscenti, frequentare i luoghi dove vivevano ci porterà in luoghi e ci farà conoscere personaggi di cui non sospettavamo neanche l'esistenza, posti a volte così orribili che perfino l'Inferno in cui l'Imperatore manda i suoi nemici a confronto sfuggerrebbe.

Inferni morali, luoghi dove il rispetto per l'individuo e suoi sentimenti sono gettati in pasto a mostri sacri quali denaro, sesso e potere, in un angosciante affresco del futuro della nostra società che lascia senza fiato. Manicomi dove povere vittime di macchine virtuali mal progettate vengono lasciate urlanti in balia di veri e propri vampiri di emozioni, laboratori dove si fabbricano tessuti e organi umani per la vendita facendoli ricrescere su persone orrendamente mutilate e mantenute vive in incubatrici, sette religiose che resuscitano i morti tramite operazioni di ricostruzione software della loro

anima, associazioni di persone dotate di

enormi poteri paranormali che modificano e distruggo-

no le menti di coloro su cui vogliono dominare, gruppi che studiano senza tregua la morte e i demoni, arrivando, nella loro follia, addirittura a realizzare una mappa degli inferi.

Ma esiste veramente l'inferno? O è solo una leggenda che il governo usa per spaventare e tenere a bada i cittadini? Chi vi saprà dare una prima risposta è proprio un demone che incontrerete in un locale malfrequentato di sua proprietà. Pazuzu, detto Mr. Beautiful, vi spedisce proprio dritti all'inferno per qualche sporco lavoretto in cambio delle informazioni che cercate. Ma non dobbiamo farci ingannare, sembrano dirci i programmatori della Take 2, il vero demone è un altro. La grande lotta contro il sistema, cuore del gioco, inizierà per voi quando entrerete a contatto con la resistenza grazie a dei contatti che vi fornirà Dante, un abile hacker che vi darà una mano nel gioco.

Numerosi personaggi si uniranno a voi, anche se con un massimo di tre alla volta, e potrete usare le loro capacità e gli strumenti di cui dispongono in inventario per aiutarvi quando vi muoverete in questo mondo, ma ogni volta che scenderete negli inferi, loro non avranno il coraggio di seguirvi. In Hell dovrete infatti portare avanti una disperata battaglia in

due mondi contemporaneamente, e le verità che scoprirete strada facendo, tra imprevedibili colpi di scena e sconvolgenti rivelazioni, vi terranno attaccati al monitor a dispetto di tutti i difetti di questo gioco. Perché, ebbene sì amici, Hell ha dei difetti, e anche parecchi. Dopo il controverso Bloodnet, un gioco che coinvolgeva alcuni fino alla follia e che da altri veniva addirittura odiato, alla Take 2 hanno deciso di migliorare ancora il loro sistema di gioco a dispetto di tutti: il risultato è IL Cyberpunk Thriller per eccellenza, con in più grafica completamente precalcolata in SVGA, voci (e in qualche caso immagini) di attori professionisti digitalizzate per una recitazione da brivido, personaggi realizzati utilizzando come modello i volti dei veri attori e per colonna sonora "In the Depths of Hell" cantata dagli Heavy Skies.

Ma la prima cosa di cui vi accorgerete è che

DEMONE

Dalle porte che la Hand sembra aver aperto sull'inferno per terrorizzare la popolazione negli ultimi anni sono usciti demoni, satanassi e creature spaventose. Scoprirete presto che dietro alla storia dei demoni c'è un giro di soldi, prostituzione, pornografia e gioco d'azzardo non indifferente, e che tutto, in qualche modo, si ricollega alla Hand. Nulla sembra accadere senza che la Hand lo sappia.

INFERNO

L'inferno che quelli della Take 2 hanno costruito è una versione "22° secolo" dell'inferno di Dante, che ha subito delle radicali ristrutturazioni. Innanzitutto sullo stige ora non si viaggia più su una barchetta a remi, Caronte (un pochetto invecchiato ma c'è ancora) pilota un efficiente hovercraft a reazione. L'inferno invece consta di tre grandi regioni dominate rispettivamente da Belial, da Belzebù e da Mefistofele.

PERSONAGGI

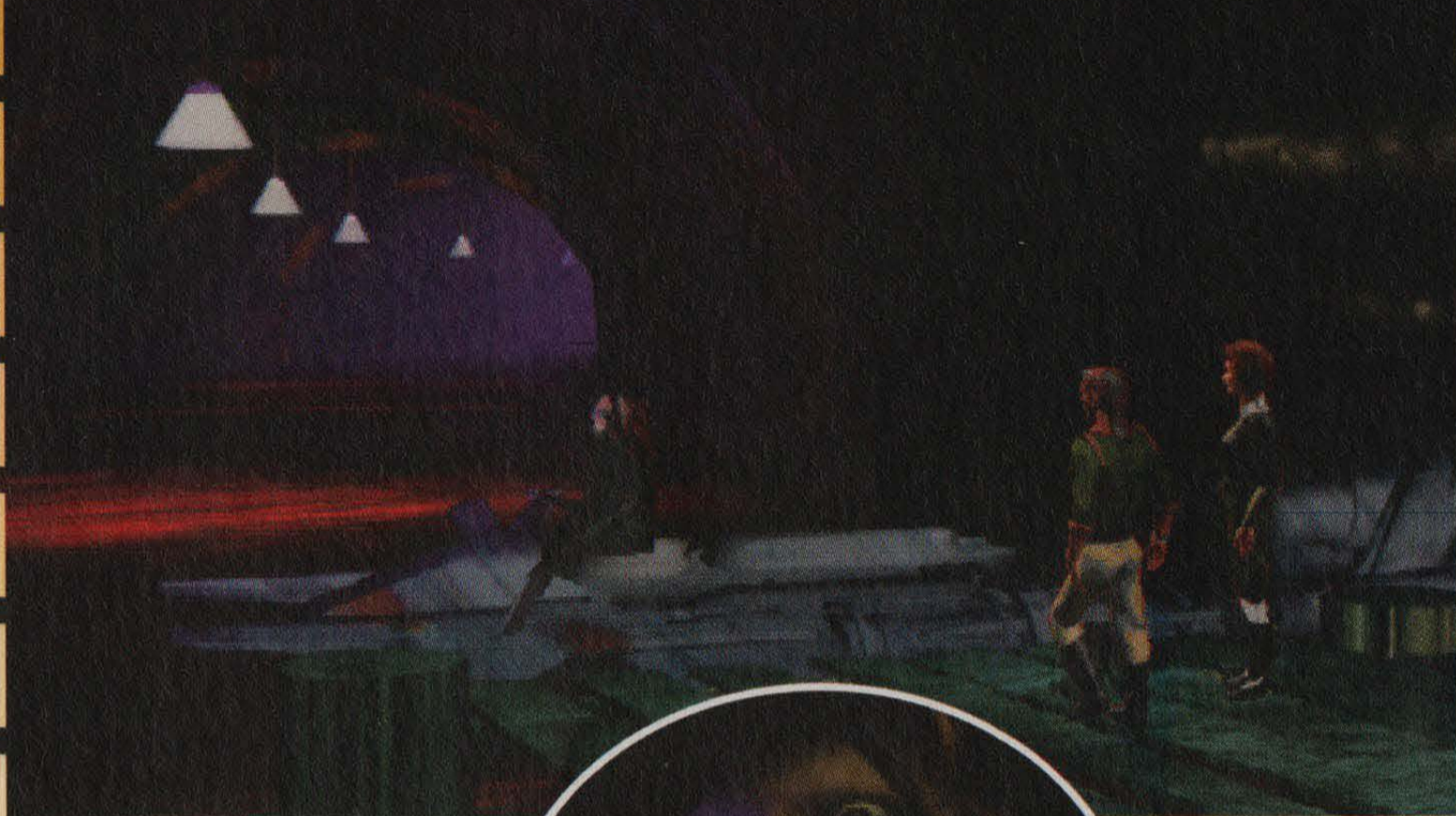
I personaggi in Hell sono numerosissimi, tutti caratterizzati con estrema efficacia, e il loro unico problema è la grafica renderizzata che li rappresenta. Le immagini del volto per esempio, lungi dal seguire il parlato nei dialoghi, fanno movimenti a scatti e ripetitivi cercando di simulare i gesti di una persona che sta parlando, ma l'effetto è ancora peggiore che se fossero immagini ferme.

Info

Per giocare a Hell avrete bisogno di un minimo di 560K di memoria base e 3 Mb di EMS, di un CD-ROM qualsiasi, di una SVGA Vesa compatibile, un mouse e di 23 Megabyte liberi su HD. Le schede sonore per gli effetti sonori supportate sono: SoundBlaster, SBPro, SB16, AWE32, Convex Sound Master II, Pro Audio Spectrum e Gravis Ultrasound. Per la musica Midi: Roland SCC-1, Roland LAPC-1, Wave Blaster, SBAWE32, ADLib, GravisUltrasound, ProAudioSpectrum, Sound Blaster ed SBPro. Il processore minimo per godersi il gioco è un 386 a 40 Mhz, ma l'ottimale è un 486 a 33Mhz.



Questa è la cappella privata di Selene Solux, l'Imperatore del mondo nel 2095. Accendere l'ultima candela rimasta spenta aprirà un passaggio segreto.



ENIGMI

Per andare avanti in *Hell* dovrete fare molta attenzione ai giochi di parole. Ogni vittima di quella fatale notte della fuga porta con sé in qualche modo una frase in Latino molto particolare, e dopo averle tradotte e messe insieme dovrebbero darvi una parola chiave di enorme importanza per il vostro destino.

INTERFACCIA

L'interfaccia di *Hell* è la classica punta e clicca, con il puntatore che cambia forma a seconda di ciò che si può fare in una certa parte della schermata. Le azioni principali sono: vai, prendi, usa, dai, parla, apri l'inventario, e usa la mappa.



Il manicomio, asilo per i poveri derelitti che hanno perso la ragione con applicazioni di realtà virtuale. Ora vengono sfruttati come miniere di emozioni e, in particolare, sono fonte inesauribile di "paura".



Questo suggestivo personaggio ci sarà di grande aiuto nella comprensione delle frasi in latino che troveremo durante il gioco.

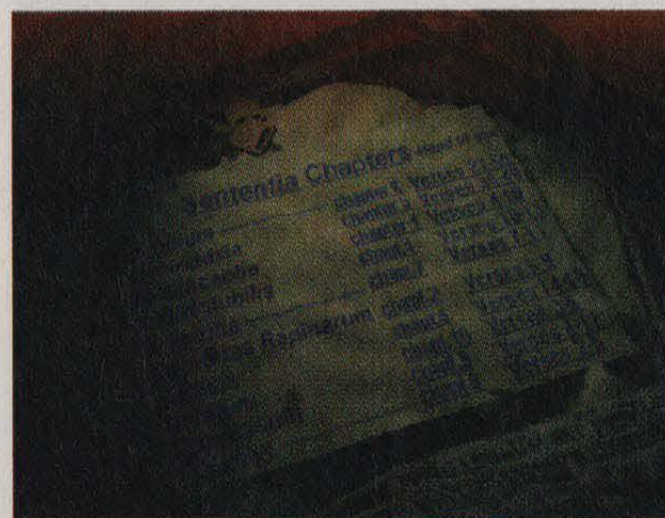


Il nostro inventario. Le icone rappresentano non solo oggetti, ma anche le capacità dei vari membri del gruppo.

la riproduzione del volto degli attori con la grafica renderizzata è stata sì una scelta coraggiosa (sarà probabilmente la tecnologia del futuro) ma la realizzazione si è rivelata purtroppo mediocre e i personaggi sembrano tutti scattosi pupazzi animati, facendo perdere gran parte dell'atmosfera ai dialoghi. Buona parte del gioco, poi, si basa su enigmi di carattere linguistico, tipo sciarade o altri giochi di parole, che possono anche non piacere a qualcuno, anche se sono perfettamente inseriti nel contesto della trama.

La grafica dei fondali è la cosa che più lascia perplessi. Nonostante i stupendi giochi di colore, le ambientazioni rimangono prive di credibilità, i dettagli sono troppo pochi, gli oggetti sono costruiti con pochi poligoni e le texture utilizzate (quando ci sono) sono poco curate. Siamo anni luce dietro alle perle di suprema bellezza dei mondi di *Myst*, o dalle sculture di luce che compongono le immagini seppur a bassa risoluzione di *Kyrandia 3*, anche se in *Hell* alcune locazioni si rivelano comunque affreschi di grande impatto visivo, come ad esempio il manicomio, lo stomaco della bestia, la scuola infernale e il cerchio di fuoco.

Se la realizzazione non è delle migliori, altrettanto non si può dire per i contenuti delle immagini, caratterizzate da un perverso gusto dell'orrido e del grottesco mescolato con intelligenza a un simbolismo di grande efficacia.



Uno dei tanti indizi che troveremo in *Hell*. Questo, comunque, si rivelerà estremamente utile in più di un enigma.

Meno cura è stata dedicata all'interfaccia. Questa soffre infatti di qualche problema di gestione quando uno dei vostri due personaggi si trova sopra all'oggetto su cui dovete agire o la porta in cui dovete entrare, mentre il sistema a icone per l'azione è ben realizzato, ma prima di vedere l'effetto di ciò che avete fatto dovete aspettare che il vostro personaggio si avvicini lì dove avete cliccato, e non potendo accelerare il passo dei personaggi, gran parte del tempo tra un'azione e l'altra viene speso guardando i personaggi fare su e giù per lo schermo (a volte con percorsi lunghi e intricati per evitare mobili o personaggi).


La maggior pecca del gioco comunque rimane il fatto che i dialoghi non sono interattivi, nonostante un tentativo di farli sembrare tali piazzando ogni tanto un menu di scelta tra due o tre frasi che comunque dovranno essere pronunciate tutte. In compenso ci sono diverse vie per finire il gioco, dandovi una sensibile sensazione di libertà mentre giocate.

Una buona conoscenza dell'inglese è inoltre necessaria non solo per apprezzare la recitazione di veri attori del calibro di Dennis Hopper e Grace Jones, ma perché nel gioco le parole sono spesso la chiave per risolvere i più intricati enigmi, oltre a costituire l'unico modo per entrare nei numerosi computer che richiedono password.

Le musiche sono sì d'atmosfera, ma se si esclude il tema cantato della spettacolare intro e delle splendide sequenze animate, sono spesso ripetitive.

I suoi difetti influiranno pesantemente sulla giocabilità all'inizio, e in certi momenti potrete avere la tentazione di abbandonarlo, ma se riuscirete a superare la difficile fase iniziale, la trama vi coinvolgerà sempre maggiormente e potrete apprezzare appieno quell'opera d'arte interattiva che è *Hell*.

Emanuele Sabetta



- + Trama di grande spessore, intricata e coinvolgente
- Personaggi estremamente caratterizzati e con la voce di veri attori professionisti
- Ambientazioni cyberpunk e infernali molto curate
- Sequenze animate di grande effetto

- Grafica dei personaggi poco efficace
- Animazioni dei personaggi scattose
- I fondali renderizzati sono a volte poveri di dettagli e le texture spesso non convincono
- I difficili enigmi basati su giochi di parole potrebbero non piacere a tutti

PREMI LO TSUBO DEL TUO VIDEO PER VEDERE I SACRI COLPI DI HOKUTO! KENSHIRO A CASA TUA PER L'ETERNITÀ!



KEN - 1
50 min.

Lire 29.900
Collana
Z VIDEO n° 1



KEN - 3
70 min.

Lire 29.900
Collana
Z VIDEO n° 3



KEN - 4
70 min.

Lire 29.900
Collana
Z VIDEO n° 4



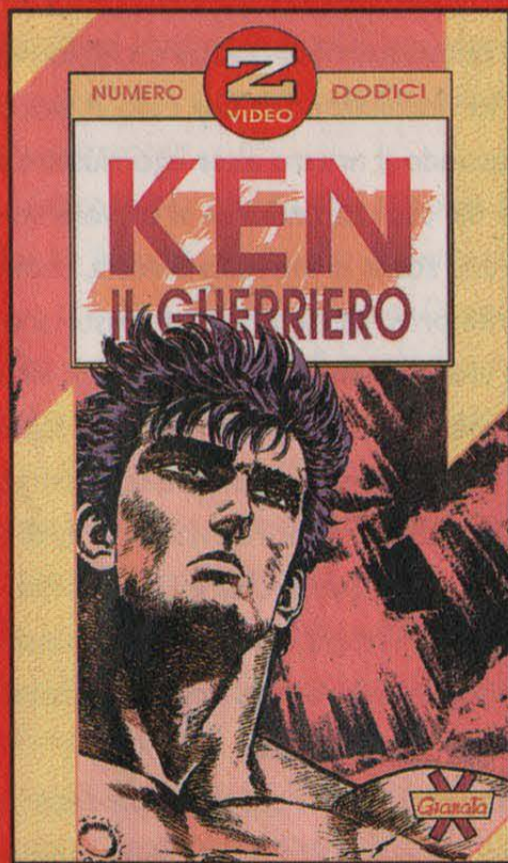
KEN - 9
70 min.

Lire 29.900
Collana
Z VIDEO n° 9



KEN - 11
70 min.

Lire 29.900
Collana
Z VIDEO n° 11



KEN - 12
70 min.

Lire 29.900
Collana
Z VIDEO n° 12



KEN - 13
70 min.

Lire 29.900
Collana
Z VIDEO n° 13

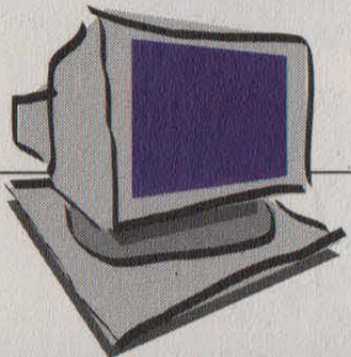


KEN IL GUERRIERO
(Hokuto no Ken)
110 min.
Lire 39.900
Collana
M VIDEO n° 3



GRANATA PRESS
via Marconi, 47 - 40122 BOLOGNA
Servizio ordinazioni tel: 051/370232

FLASHBACK

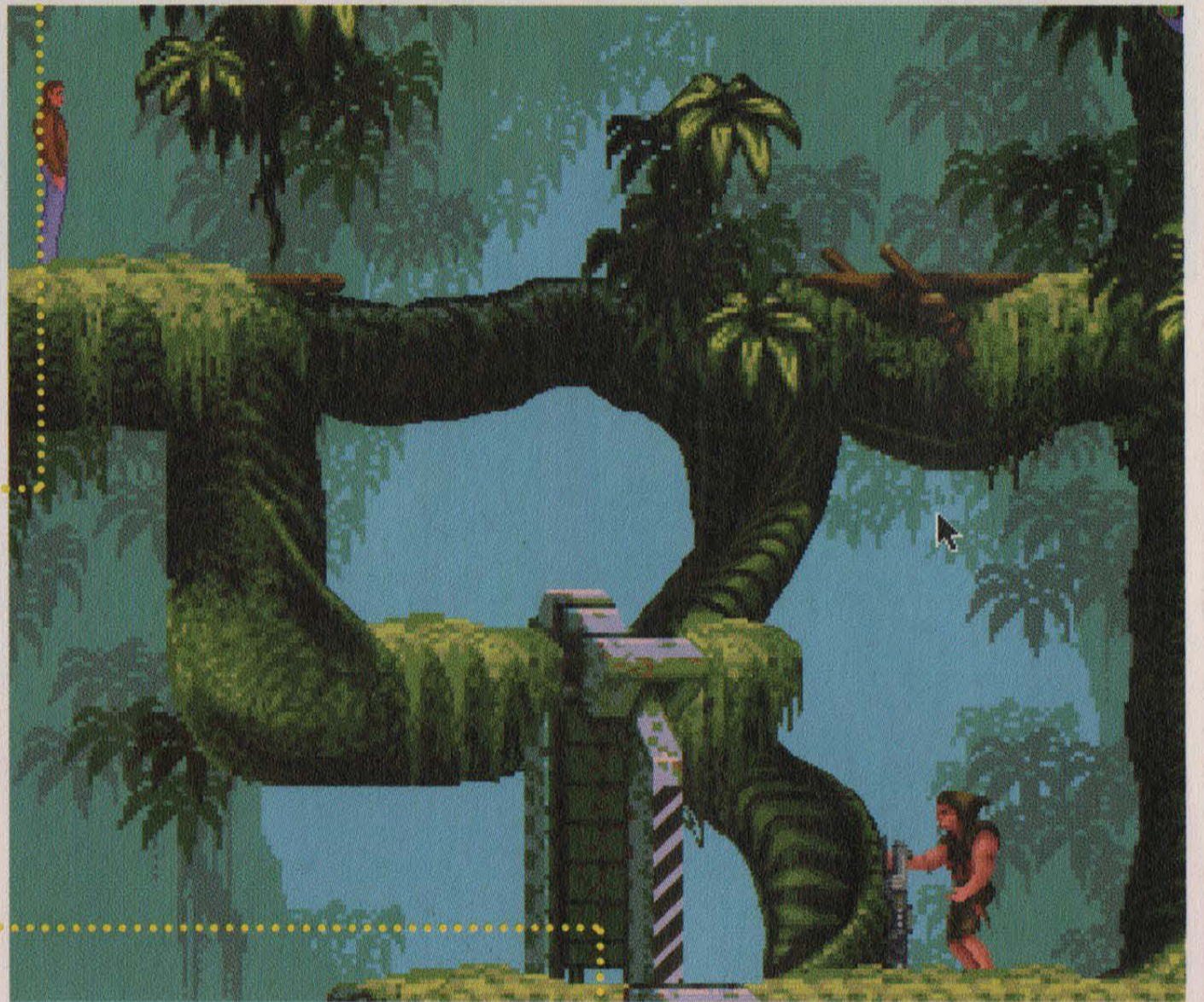


Sistema: **MAC**
 Genere: **PIATTAFORME**
 Software House: **INTERPLAY**
 Sviluppatore: **MACPLAY**

Finalmente approda su Mac uno dei giochi che hanno fatto la storia del divertimento elettronico. Flashback è un ottimo cocktail contenente la giusta miscela di arcade, avventura e piattaforme!

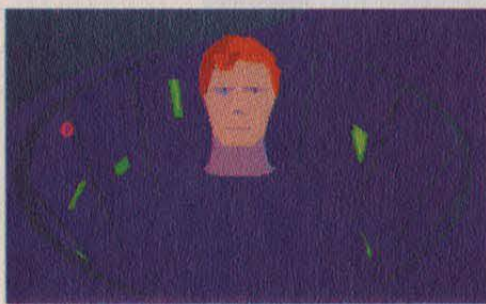


Per eliminare i numerosi nemici potrete contare sulla vostra pistola laser.



CINEMATIQUE

Dietro a questa parolona di grande effetto si nasconde un singolare motore tridimensionale della Delphine. I programmatori intuirono che la programmazione "a poligoni", fino ad allora ad esclusivo appannaggio dei simulatori di volo, poteva essere applicata anche alle avventure (*Cruise for a Corpse*) donando ai personaggi e alle scene quell'effetto profondità che gli era stato sempre negato. Nelle successive release (*Out of this World*) i programmatori della Delphine iniziarono a fondere la tradizionale grafica bitmap (molto più accurata ma statica) a quella poligonale, dando vita a nuovi orizzonti videoludici.



Circa due anni or sono, la Delphine, dopo averci più volte stupito con la messa a punto del suo sistema Cinematique, se ne uscì su PC e Amiga con quello che tutti si aspettavano essere il seguito dell'indimenticabile *Another World*.

Se nei primi istanti di gioco, girando tra gli splendidi fondali e sparando come dei bambini con la pistola che ci siamo trovati in tasca, crederemo di avere a che fare con un arcade di ottima fattura, nel giro di pochi minuti ci accorgeremo di essere divenuti prigionieri di una trama tanto accattivante da farci pensare di essere di fronte a un'avventura. In un futuro distante ma non troppo, un brillante scienziato scopre che tra la popolazione terrestre si nasconde una razza aliena pronta alla conquista del nostro amato pianeta.

Purtroppo, il nostro eroe diviene facile

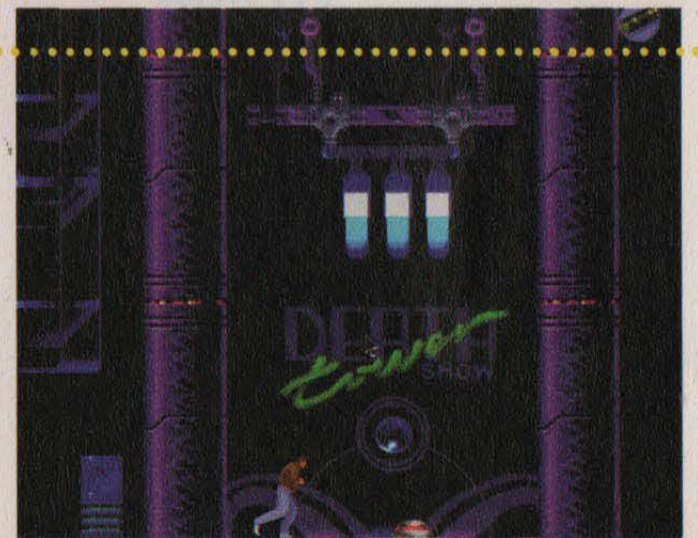
preda di queste terribili creature, che lo rapiscono e lo rinchiodano in una cella. Il gioco inizierà quando il nostro alter ego riuscirà a scappare dai suoi carcerieri e si troverà stremato, in una sorta di intricata foresta, completamente privo di ricordi. Ben presto scopriremo che eravamo stati proprio noi, sicuri che se fossimo stati catturati il nostro sapere sarebbe immediatamente diventato patrimonio del nemico, a trasferire i nostri ricordi in uno strano macchinario che, più avanti nel gioco, ci ritrasmetterà tutto il nostro passato, aprendoci così nuovi ed infiniti orizzonti di gioco e di divertimento.

L'aspetto grafico e l'accompagnamento audio sono davvero all'altezza della grandiosità del gameplay: le animazioni, realizzate con la tecnica del Rotoscoping, sono davvero fluidissime, la grafica è stata convertita in alta risoluzione e il sonoro, di grande effetto e atmosfera, è interamente stereofonico. Un sistema di password ci permetterà di ricominciare dall'ultimo livello cui eravamo arrivati e la possibilità di settare uno dei tre livelli di difficoltà renderà questo gioco appetibile sia al videogiocatore più esperto che a quello alle prime armi. Imperdibile!

Info

Flashback, una volta

installato e scompattato, occuperà circa sette Mb di spazio sul vostro HD. Sono richiesti quattro Mega di RAM anche se ne consigliamo vivamente otto per una maggiore fluidità delle animazioni. Sono supportati tutti i joystick della Gravis ed è indispensabile il System 7 o successivi. È d'obbligo un Macintosh dotato di almeno un veloce 68030 e sono consigliatissimi i nuovi Power Macintosh di cui *Flashback* sfrutterà appieno le grandi potenzialità di calcolo.



Per completare i numerosi livelli di *Flashback* dovrete sfruttare le capacità atletiche del vostro eroe.

+ La profondità di gioco è tale che non riuscirete più a distaccarne sino a quando non l'avrete terminato. L'altalenarsi di più generi di gioco rende *FlashBack* appetibile a qualunque giocatore. Le richieste hardware sono tali da permettere alla quasi totalità dei possessori di Macintosh di poter giocare questo capolavoro.

- L'unico aspetto triste di *FlashBack* per Macintosh è che la sua conversione è di circa due anni in ritardo rispetto alle altre piattaforme.

Massimo Triulzi

MARATHON



La caratteristica più affascinante è la possibilità di giocare in network. Le opzioni sono molte. Variano dalla possibilità di selezionare il livello di ...

L'astronave Marathon, stazione orbitante di una colonia terrestre, viene inspiegabilmente attaccata da forme di vita aliene. I potenti sistemi di difesa vengono immediatamente inibiti e il computer centrale non riesce a fronteggiare l'attacco. Sbarchiamo a bordo ed immediatamente veniamo messi al corrente della disperata situazione dal primo terminale a cui possiamo accedere. Due sono i nostri doveri capitali: eliminare ad una ad una tutte le entità aliene che si opporranno al nostro passaggio e riuscire a riorganizzare una difesa attiva contro l'invasore. I terminali del computer centrale, situati ogni dove sul nostro cammino, ci terranno costantemente informati sull'evoluzione della situazione a bordo e ci indicheranno anche, passo per passo, cosa noi dovremo fare oltre a blastare alieni.

Non appena inizieremo a girare per i lunghi corridoi metallici dell'astronave, impegnati ad esplodere i nostri primi colpi sulle prime deboli creature che invaderanno la nostra strada, cominceremo a urlare di gioia. Mai si era vista una tecnica di programmazione texture mapping così fluida e

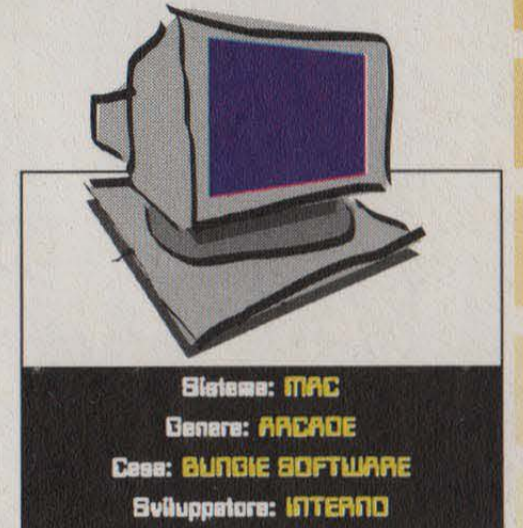


...difficoltà, lo scenario, o la la durata dello scontro. I duelli sono fantastici e se avete il microfono potete anche insultare gli avversari via rete.

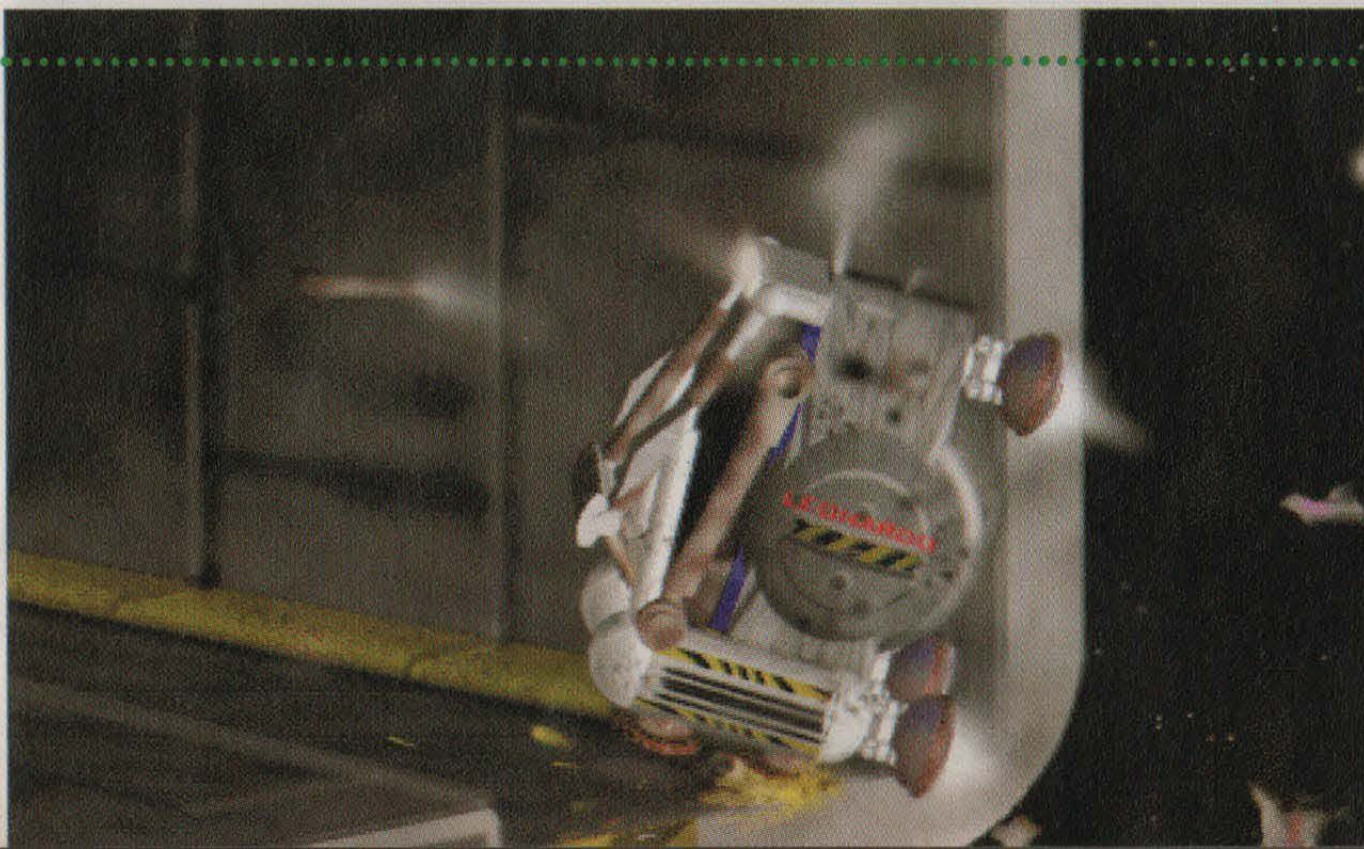
dettagliata su un Macintosh. Quanti inutili sospiri soffiati in previsione di una conversione di *Doom* anche per la macchina della mela. *Marathon* si rivela essere un capolavoro assoluto, tanto giocabile quanto bello anche solo a vedersi giocare. Il realismo è così alto che, se schiacciando i tasti nelle direzioni cardinali ci gireremo in quella direzione, schiacciando il tasto Shift in combinazione con questi ultimi avremo modo di guardare -e mirare- anche in alto ed in basso rispetto al nostro orizzonte.

Ma l'errore più grosso che si possa fare lanciando *Marathon* è quello di pensare di avere a che fare con un clone di *Doom*. È pur vero che come tipo di gioco e come tecniche di programmazione i due giochi si assomigliano molto ma l'atmosfera che si respirerà durante lo svolgimento del gioco è sostanzialmente differente e non comparabile. In *Marathon* ci troveremo spesso ad avere a che fare con enigmi e trabocchetti la cui importanza è molto più rilevante per il susseguirsi del gioco di quanto non fosse in *Doom*. Ad esempio, ci è capitato di entra-

Presentato al MacWorld di San Francisco dopo almeno sei mesi di estenuante attesa, arriva un gioco destinato a divenire epocale per l'utenza Macintosh. Un capolavoro di programmazione combinata a una giocabilità altissima.



Si può variare la grandezza dello schermo. Con una macchina veloce e lo schermo grande vi consigliamo la visuale "full screen". Non avete la cornice ma l'effetto è assicurato.



re in una grossa stanza di pianta trapezoidale che, solo dopo il nostro ingresso si è rivelata essere un letale ascensore. In pochi istanti di completo smarrimento, alla ricerca di un'uscita introvabile, ci trovavamo ad essere schiacciati contro il soffitto. Solo dopo un accuratissimo studio della mappa, siamo riusciti ad indentificare quel tassello della parete che, azionando un invisibile interruttore ci svelava l'uscita. Come pure sono moltissimi i punti in cui dovremo azionare una serie di interruttori nella giusta sequenza logica per poter azionare questo o quel meccanismo.

Importantissimi sono gli aiuti che riceveremo dai vari tipi di terminali che incontreremo nel nostro cammino. Il terminale più comune è quello che ci permetterà di dialogare con il computer centrale della stazione Marathon e che ci fornirà i dati e le mappe dei nostri prossimi obiettivi. Suggestiva è la sequenza di frasi senza senso (**Giro giro tondo...**) che il computer centrale, in balia dell'intelligenza aliena, invierà sul nostro monitor quando saremo alla disperata ricerca di qualche informazione supplementare.

Un altro utilissimo terminale a cui sarà un piacere interlacciarsi, sarà quello che provvederà alla totale ricarica dei nostri scudi.

Ovviamente questi simpatici pannelli risulteranno essere nascosti negli angoli più remoti e inaccessibili di tutta l'astronave. Il terzo e ultimo terminale, anch'esso situato in locazioni più o meno strategiche, sarà quello che ci permetterà di salvare il gioco: ebbene sì, non potrete salvare la partita a vostro piacimento ma sarete costretti a continuare sino a che non troverete uno di



Il "briefing" è accompagnato da queste ricche animazioni in grafica computerizzata. Il "briefing" è accompagnato da queste ricche animazioni in grafica computerizzata.

questi pannelli.

L'atmosfera è quella classica supertecnologica che ha fatto la fortuna di giochi quali *Alien Breed* e di saghe cinematografiche quali quella di *Alien*. Nulla a che vedere, quindi, con le gotiche cancellate che abbiamo incontrato in *Doom* e con i goffi e violentissimi guardiani di fine livello che hanno decretato il suo successo. In *Marathon* tutto è molto più reale e tecnologicamente credibile, differente ma non per questo più brutto. Le orde di alieni che cercheranno di farci la pelle si muoveranno in maniera meno spettacolare ma ugualmente efficiente.

Dotate di una straordinaria intelligenza artificiale esse ci inseguiranno come mastini e si nasconderanno ai nostri colpi ma, mai e



Abbassando la visuale si può vedere cosa c'è sul suolo. In questo caso trovate una mitragliatrice e le munizioni



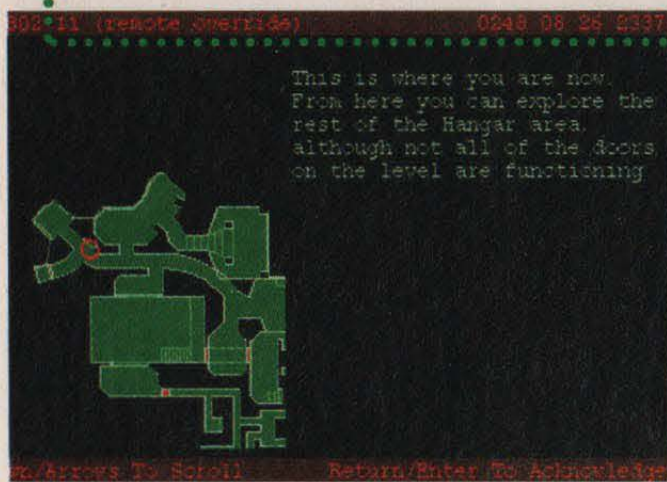
GIRO, GIRO TONDO...

È ormai una prassi molto comune che i computer tendano a dire frasi prive di senso in caso di manomissione. Il primo ad inventare questo suggestivo espediente fu il grande regista Stanley Kubrick alle prese con l'indimenticabile 2001 Odissea nello Spazio. Il computer, in quel caso specifico, si chiamava HAL 9000 ("H", "A" e "L" sono le tre lettere seguenti, in ordine alfabetico, alle tre ben più famose "I", "B" "M") e si divertiva moltissimo a ripetere le canzoncine che aveva imparato durante la sua "infanzia" mentre la sua memoria veniva, a poco a poco, disattivata.

Foto rotonda: i pannelli alla parete hanno varie funzioni. In questo caso potete rigenerare gli schermi di protezione.

Foto grande a destra: l'ambientazione grafica è ben fatta con giochi di ombre e luci e particolari ben disegnati come questa ventola di areazione.



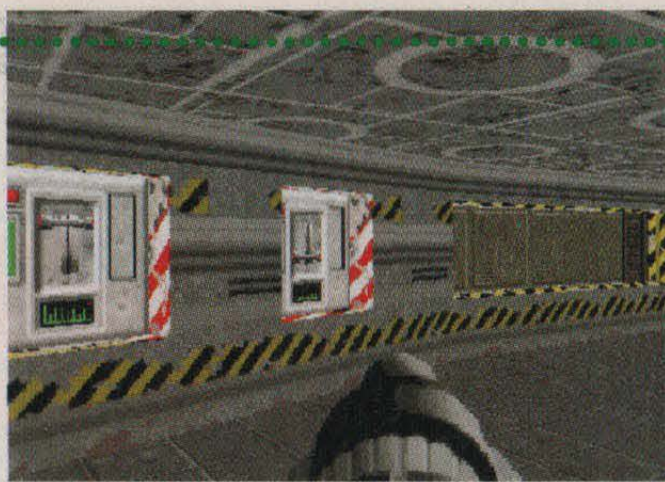


Un'altra funzione dei terminali alla parete: avere informazioni su come finire il livello. Su questa mappa sono indicati i punti da raggiungere.

poi mai, si permetteranno di azionare una sanguinolenta motosega. Il nostro arsenale, che si comporrà un po' alla volta durante il gioco, sarà composto di laser, lanciamissili, lanciafiamme e di un immancabile cannoncino mitragliatore, capace di sparare un'infinità di proiettili che, ahimé, sono contati, in un batter d'occhio.

Utilissima, sia ai fini del completamento di ogni sezione di gioco, sia per assicurarsi di non aver tralasciato nessuna stanza inesplorata, sarà la funzione di automapping a cui potremo ricorrere in ogni istante di gioco premendo il tasto "M". Attenzione, però, a muoversi mentre si guarda la mappa perché in quel frangente saremo ugualmente soggetti agli attacchi delle creature nemiche ma difficilmente riusciremo a reagire in maniera efficace!

Dal punto di vista di programmazione, Marathon risulta essere il programma che più a fondo sfrutta le, spesso sottovalutate, potenzialità di Macintosh. Avendo a disposizione un Power Mac, le opzioni che questo gioco ci offre sono veramente incredibili. Marathon gestisce grafica a 16 bit (il che vuol dire visualizzare la bellezza di 65.000 colori circa su schermo), usa con scioltezza una risoluzione di 640 per 480 pixels (esattamente il doppio di Doom) a tutto schermo, e, per primo in tutta la storia videoludica utilizza la nuova tecnologia MIDI propria di QuickTime 2.0. Questo vuol dire che avremo modo di ascoltare musica campionata con gli standard MIDI senza aver biso-



Questa serie di pannelli/interuttori aziona delle pedane semovibili. In altri casi si possono aprire delle porte.

gno di un'interfaccia MIDI nel nostro computer e di una tastiera musicale. Gli effetti audio sono stereofonici a tre canali e ci permetteranno di accorgerci della direzione di provenienza del suono, utilissimo in caso di proiettili esplosi a nostro danno. Inutile dire che tutti questi prodigi tecnici sono stati sfruttati in maniera esemplare, dando vita a effetti audio e musicali di un coinvolgimento senza precedenti.

Marathon, infine, supporta pienamente il gioco in rete. Fino a otto giocatori possono collegarsi in una indimenticabile avventura futuristica. Tutto l'hardware della macchina di casa Apple è stato sfruttato allo stremo: persino il microfono incorporato nei Mac sarà utilissimo, dato che registrerà ogni vostro appello e lo trasmetterà nel normale circuito audio dei giocatori in rete con voi.

Cosa volete di più? Avete un Macintosh di nuova generazione? E non avete ancora Marathon?

Massimo Triulzi

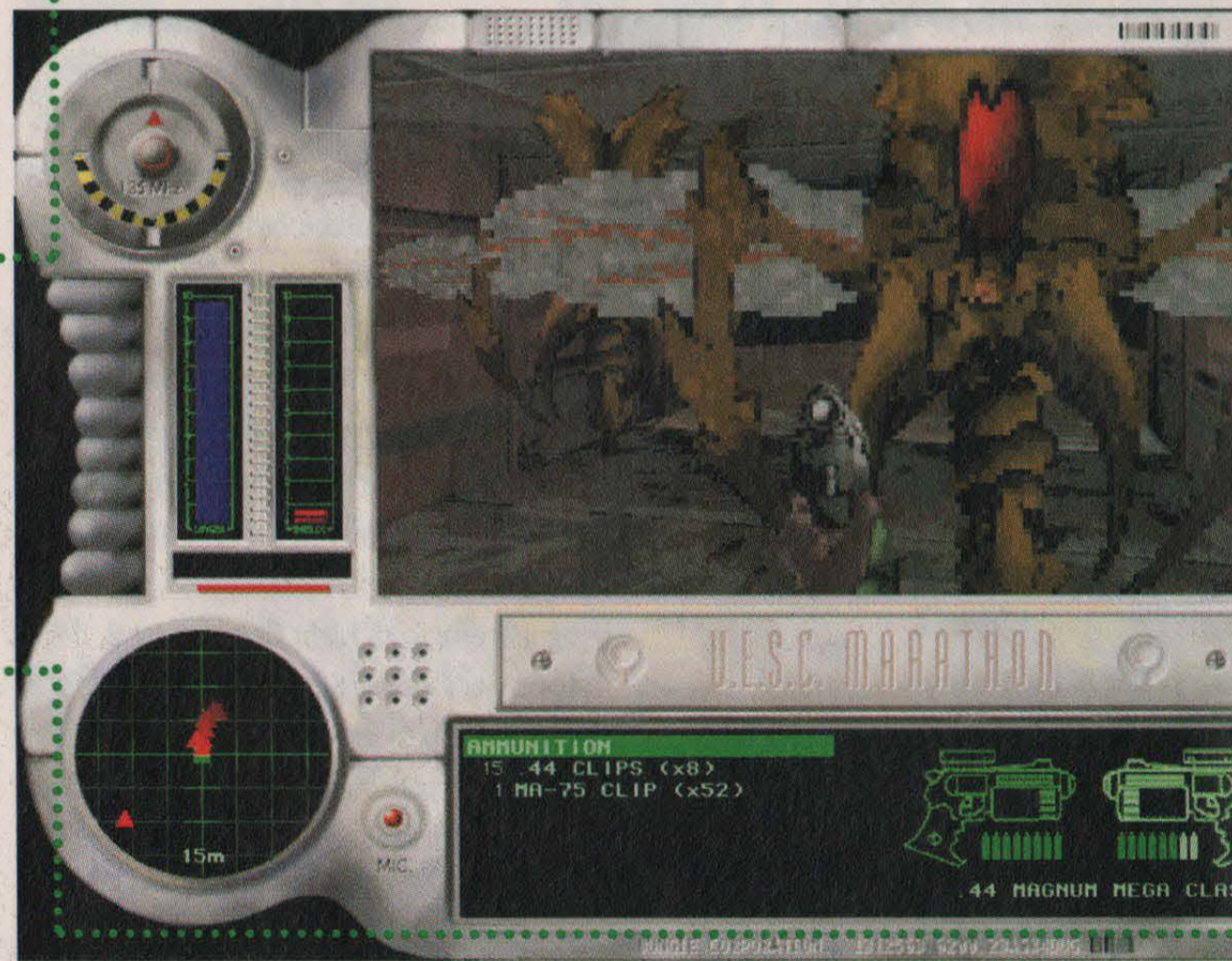


Quando aprite una partita salvata avete l'anteprima del livello e del punto in cui eravate.



Nell'ombra dei cunicoli sotterranei si avvicinano delle zanzare giganti. Uccidetele prima che vi colpiscano con il loro liquido mortale.

MIDI
Con Marathon viene introdotta per la prima volta una tecnica di programmazione dei circuiti audio che consente l'utilizzo della tecnologia MIDI esclusivamente via software. Con QuickTime 2.0, la Apple fornisce un'altra estensione, chiamata Musical Instruments Set, che contiene una banca di suoni campionati via MIDI che sostituiscono in modo egregio l'uso di una comune tastiera musicale collegata alla porta MIDI del computer. Grande!



Info

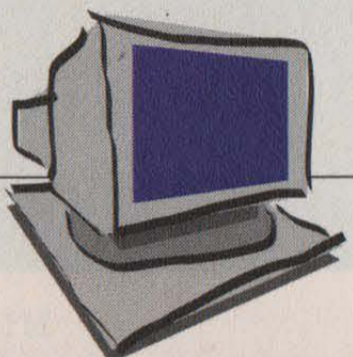
Marathon occupa circa dodici mega sul vostro HD e richiede almeno otto mega di RAM per poter essere utilizzato sfruttandone tutte le opzioni. Si consiglia caldamente il possesso di un Power Macintosh anche se con un buon 68040 riuscirete a giocare con una buona fluidità. Malgrado la finestra di gioco dimensionabile i possessori di Mac dotati di 68030 non riusciranno a godere appieno dei trenta frame di animazione al secondo. D'obbligo il System 7, lo schermo a colori di almeno 13 pollici e le estensioni QuickTime 2.0, QuickTime Musical Instruments Set e Sound Manager 3.0 per l'accompagnamento audio MIDI. Sono supportati tutti i joystick per Macintosh nonché i più comuni caschi virtuali. Per giocare in link è necessaria una rete AppleTalk, Local Talk o EthernTalk.



+ Un gioco completissimo sia dal punto di vista tecnico, sia per quanto riguarda la giocabilità. Sicuramente il miglior arcade mai programmato per Macintosh. Audio MIDI e grafica a 16 bit. Possibilità di giocare in rete. Codice nativo per Power PC.

- Richiede una potenza di calcolo esclusiva di elaboratori di fascia alta. È tagliata fuori una grossa fetta dell'utenza Macintosh.

FLIGHT COMMANDER 2



Sistema: PC, MAC, PC CD ROM
 Genere: SPARATUTTO
 Software House: INTERPLAY
 Sviluppatore: PARALLAX SOFTWARE

Il nuovo titolo della Avalon Hill ci porta in cielo. Con la sua vasta selezione di aerei, armi e situazioni di combattimento permette di vedere "dall'alto" cosa succede quando saltiamo sul nostro fido Falcon 3.0...

Gli appassionati di giochi di strategia da tavolo forse ricorderanno Air Superiority, il wargame di guerra aerea moderna pubblicato dalla GDW nel 1987. Insieme alla sua espansione, Air Strike, questo titolo permetteva di simulare combattimenti aria-aria e aria-terra nell'era moderna. Mentre il regolamento aveva ricevuto notevoli riconoscimenti per l'accuratezza con cui venivano simulati i diversi aspetti della guerra aerea, la complessità del sistema di gioco era così elevata che bastava andare oltre le regole base per trasformare il gioco in un incubo di macchinosità.

Oggi la Avalon Hill ha fatto un favore a tutti gli appassionati, pubblicando *Flight Commander 2*, un gioco che riprende i meccanismi del titolo della GDW, lasciando la parte "burocratica" al computer.

In ogni scenario di *Flight Commander 2*, il giocatore viene posto al comando di uno squadrone che può essere composto da quaranta velivoli. Il parco aeromobili include settanta aerei appartenenti a trentasette nazioni e a cinque periodi storici (Corea, Vietnam, Guerre Arabo-Israeliane, Falklands e Contemporaneo). Il numero degli aerei simulati sale a centodiciassette se si considerano anche i vari modelli dello stesso aereo (come l'F-16A, l'F-16C e l'F-16C+).

La schermata iniziale permette di accedere alle opzioni: giocare uno scenario già preparato, affrontare una delle campagne proposte dal programma o generare uno scontro con l'editor di scenari.

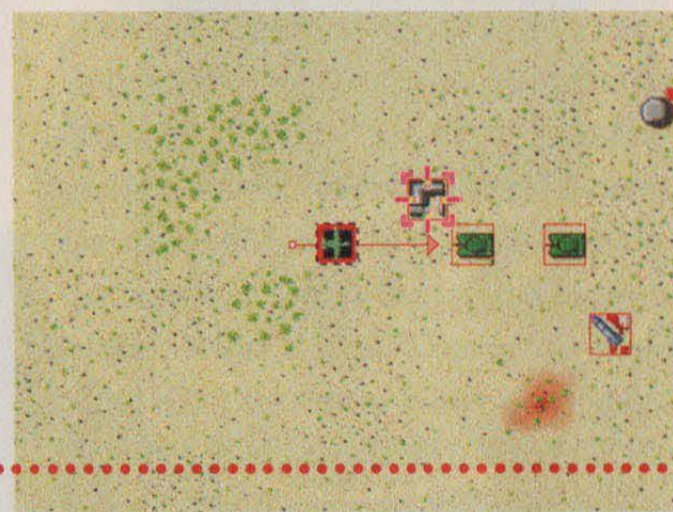
In quest'ultimo caso, il giocatore può decidere nazionalità e periodo storico delle forze



I danni ricevuti in battaglia non implicano sempre l'abbattimento del bersaglio. In questo caso, un missile scoppiato vicino ha danneggiato i motori, impedendo l'uso dei postbruciatori.



La scala della mappa è modificabile a piacimento. Qui vediamo "a volo d'uccello" buona parte del campo di battaglia. Gli aerei sono piccolissimi.



Nello scenario di "tutorial", un solitario A-10 attacca una varietà di bersagli al suolo preparandosi alle dure missioni contro i carri armati di Saddam...

F-16C+

Denominazione non ufficiale degli F-16C che verranno equipaggiati con i nuovi motori Pratt & Whitney F100-229 o General Electric F110-229. Il maggior coefficiente di spinta permetterà alla versione "C" del "Falcon" di recuperare l'agilità persa rispetto alla versione "A" (che non imbarcava il pesante equipaggiamento per l'impiego di missili a guida radar).

Info

VERSIONE PC

Il programma gira unicamente sotto Windows, utilizzando le specifiche audio e video, e occupa circa 9Mb su hard disk. Richiede almeno 10Mb di memoria virtuale (selezionabile attraverso l'icona "386 avanzata") e 4Mb di RAM. Il processore minimo richiesto è un 386SX a 16MHz, mentre la presenza di un mouse è indispensabile.

VERSIONE MACINTOSH

Il programma richiede almeno il System 7, 4Mb di RAM per la versione a colori e 2,5Mb di RAM per quella in bianco e nero e 9Mb liberi su hard disk.

VERSIONE CD

Le specifiche della versione CD sono identiche per entrambe le versioni (escluso lo spazio occupato su hard disk, che è inferiore), e il CD le include entrambe.

WEAPONS ROOM

arm aircraft for the mission

Aircraft List	HSM	RHM	Bomb	Rkt	ARM	Pod	FT	Group
Leader (6/6)	0	0	0	0	0	0	0	Lead
Vid Kid (6/7)	0	0	0	0	0	0	0	Lead
Pops (6/6)	0	0	0	0	0	0	0	Lead
Moose (5/6)	0	0	0	0	0	0	0	Lead
Cobra (7/5)	0	0	0	0	0	0	0	Lead
Wax Man (6/5)	0	0	0	0	0	0	0	Lead

Armed	Max	Munitions Availability
HEAT (HSM)	0 + 4	AIM-9M
RADAR (RHM)	0 + 8	AIM-7M
BOMB	0 + 7	3000 lbs. each
ROCKET	0 + 15	F-15E+ Multi-role
ARM	0 + 7	Capacity: 25000 lbs.
ECM POD	0 + 1	80% fuel loaded
NIGHT POD	0 + 1	Done Arming
LASER POD	0 + 1	
FUEL TANK	0 + - 2	

La schermata di armamento. Da qui si può decidere il carico bellico dei nostri aerei, la loro formazione e il momento di ingresso nella battaglia.

in campo, numero e tipo degli aerei e fattori secondari come condizioni meteorologiche e bersagli a terra. Un'opzione permette di randomizzare numero e tipo degli aerei amici e avversari, aumentando l'incertezza sul campo di battaglia. Un editor di missioni più dettagliato (che permetterà anche di creare campagne) è stato promesso entro aprile.

Tutto il gioco viene condotto dalla schermata principale. Una finestra mostra il campo di battaglia e le forze in campo. Durante i combattimenti, ogni velivolo viene rappresentato sulla mappa da un segnalino, mosso e fatto combattere a turni. La mappa è divisa in quadrati, corrispondenti a un terzo di miglio, mentre un turno simula sette secondi e mezzo.

Ogni turno di gioco è diviso in due fasi: assegnazione degli ordini e azione. Nella prima fase, i giocatori decidono quali manovre effettueranno i loro aerei e quali operazioni particolari. Queste ultime includono la ricerca con il radar, l'acquisizione dei bersagli, ecc... In questa fase è anche possibile lanciare missili contro aerei nemici. Al contrario del lancio dei missili, il fuoco delle mitragliatrici di bordo è automatico, e avviene durante la fase di azione ogni volta che un avversario si trova in posizione favorevole per essere attaccato. Durante la fase d'azione, tutti i movimenti vengono risolti contemporaneamente. Un'opzione di gioco introduce nel turno una terza fase, detta "di vantaggio". Durante questa fase vengono decisi i movimenti degli aerei che si trovano in posizione di vantaggio rispetto ad altri e che quindi possono decidere le proprie manovre dopo avere osservato quelle dell'avversario.

L'interfaccia utente è semplice e funzionale. I movimenti degli aerei vengono decisi muovendo un "joystick virtuale" situato in alto sullo schermo. Contemporaneamente, una freccia

rossa mostra sulla mappa come l'aereo si sposterà in base alla manovra scelta. Sono inoltre disponibili manovre speciali, come cabrate e Immelmann. In base alle manovre effettuate e al regime dei motori, gli aerei perdono o acquisiscono velocità e consumano carburante. Tutte queste informazioni sono riportate con una grafica che ricorda il cruscotto dei simulatori di volo. Un limite del gioco risiede negli armamenti aria-terra. Mentre il programma riporta praticamente tutti i missili aria-aria costruiti dagli anni '60 a oggi, quando si arma un aereo per un attacco al suolo è possibile effettuare solo scelte generiche: bombe, razzi/missili e missili anti-radar.

Le routine di intelligenza artificiale sono ottime: si può scegliere tra tre livelli, al più elevato, gli aerei controllati dal computer combattono così bene che basta il minimo errore per trovarsi appesi a un paracadute. Un'opzione permette di affidare al computer anche il controllo dei propri aerei: in questo modo è possibile partecipare anche a una battaglia con venti aerei per parte comandando una sola squadriglia o anche un solo velivolo, oppure effettuare un attacco al suolo comandando solo i bombardieri.

Nell'attuale panorama dei giochi di strategia, *Flight Commander 2* è un piccolo gioiello: semplice da imparare, veloce da giocare, pieno di variabili e ricco di spessore. La grafica è ottima e il sonoro (che include messaggi radio digitalizzati ed effetti come l'accensione dei postbruciatori o il lancio dei missili) contribuisce molto a creare l'atmosfera giusta. Il manuale è altresì un piccolo esempio di come questi fascicoli dovrebbero essere presentati: estremamente chiaro, pieno di esempi e, cosa abbastanza insolita, tutto a colori.

Vincenzo Beretta

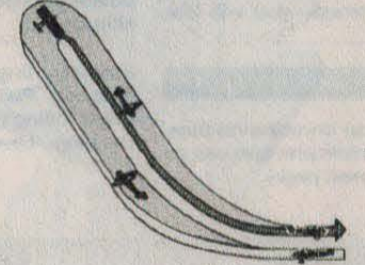


Due MiG-23 impegnati in combattimento contro due F-15. Lo sfondo è molto "riposante".

IMMELMANN

In questa manovra, l'aereo effettua un mezzo looping puntando il muso verso l'alto. All'uscita dalla manovra si trova in volo capovolto a una quota superiore, ed ha cambiato direzione di 180°. Può essere molto utile in un combattimento ravvicinato, ma il prezzo da pagare è una drastica perdita di velocità.

Immelmann Turn



CREATE BATTLE

Set force parameters to create mission

ATTACKER	DEFENDER
U.S. Air Force	Russia
4 Aircraft	4 Aircraft
0% Radar/Target	40% Radar/Target
Long Range	Medium Range
Yes Computer	No Computer
By Player Selection	Automatic Selection

Buttons: CANCEL, FLY

La schermata dell'editor di scenari permette di decidere: numero e nazionalità degli aerei, periodo storico, genere di missione, condizioni atmosferiche, variabili casuali. Alcuni di questi fattori possono essere lasciati al computer.



PARADISE JUNGLE

Guide in mission

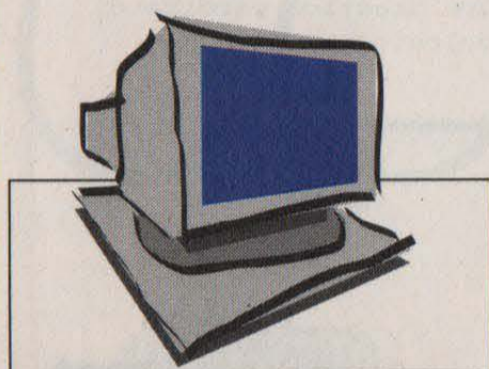
Pilot Name	Style (Agg/Def)	Combat Honors	Launch Status
Leader	6/6/ Nor/6		GO
Skoll	7/7/ Agg/6		READY
Ugly	6/6/ Agg/6		READY
Knuckles	6/5/ Agg/7		READY
Stump	5/6/ Nor/5		READY
Vid Kid	6/7/ Nor/4		GO
Striker	5/7/ Agg/5		READY
Boot	4/7/ Def/3		READY
Pops	6/6/ Def/4		GO
Moose	5/6/ Nor/7		GO
Cobra	7/5/ Agg/4		GO
Mutt	4/6/ Nor/5		READY
Goob	5/6/ Agg/5		READY
Wax Man	6/5/ Nor/5		GO
Stacky	4/4/ Def/3		READY



+ Grande varietà di aerei e periodi storici • Giocabilità semplice ma ricca di spessore • Ottima longevità

- Scelta degli armamenti aria-terra troppo generica • Gli scenari di guerra aeronavale iniziano con gli aerei attaccanti troppo vicini ai bersagli

NOCTROPOLIS

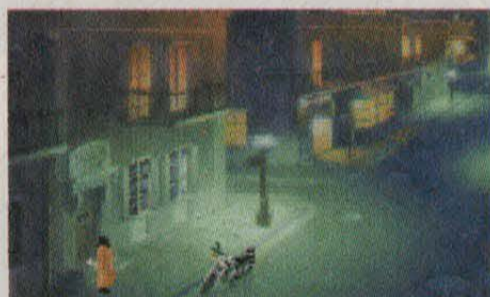


Sistema: PC CD-ROM
 Genere: AVVENTURA
 Software House: ELECTRONIC ARTS
 Sviluppatore: FLASH POINT

Vostra moglie vi ha lasciato, avete perso il lavoro, siete sommersi dai debiti, la vostra rivista a fumetti preferita sta per chiudere e da due giorni il telegiornale parla solo russo, quando all'improvviso...

GIOCHI DELLA SIERRA E DELLA LUCASARTS

Non esistono altre avventure grafiche animate che si avvicinino alle tematiche gotico/supereroistiche di *Noctropolis*. Le più simili, in termini di atmosfera, sono l'ottima *Gabriel Knight* della Sierra (con le sue atmosfere languide e notturne che ricordano i romanzi di Anne Rice) e *Bloodnet*, il thriller horror/cyberpunk della MicroProse.



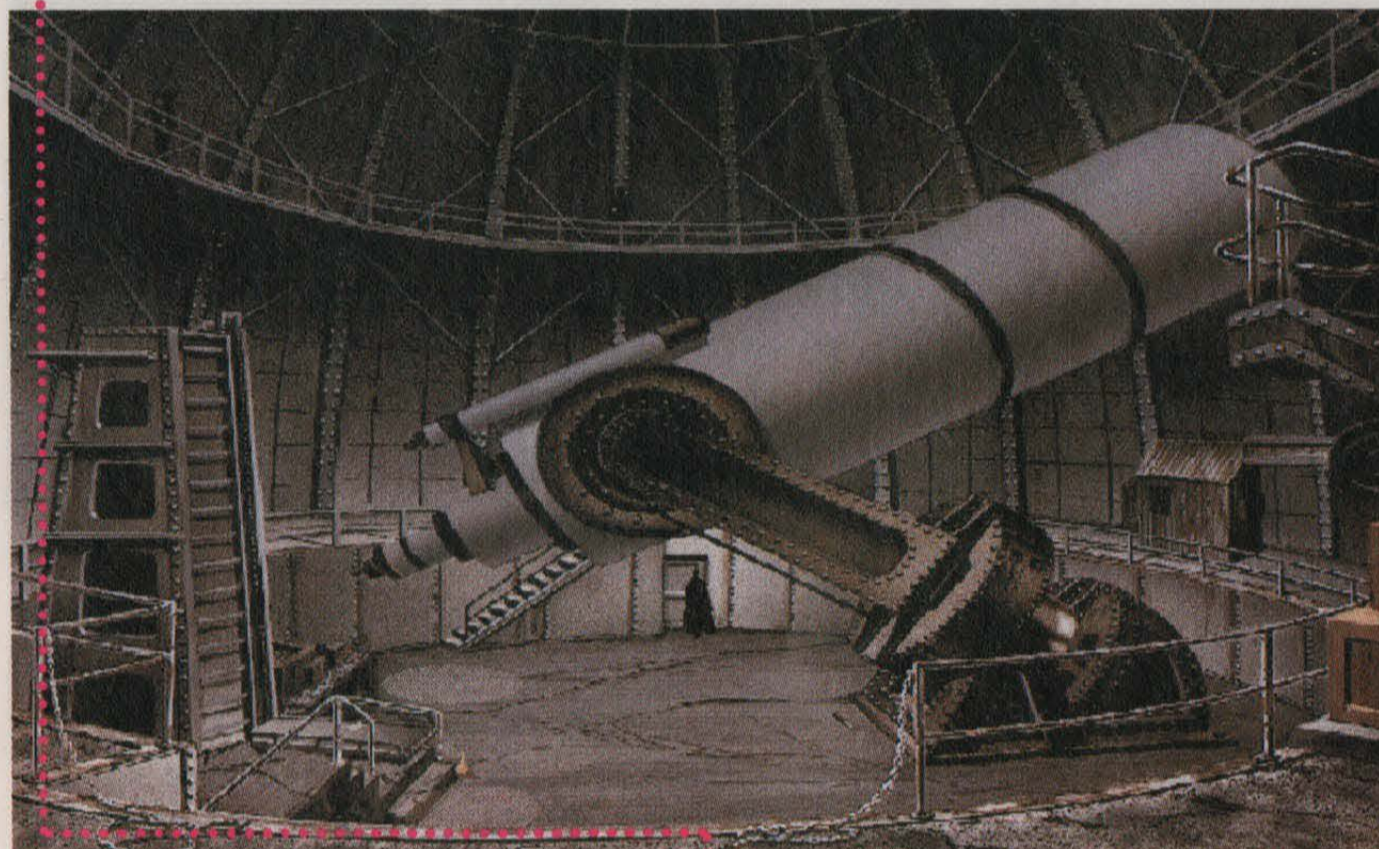
Noctropolis è la nuova avventura realizzata dalla Flash Point per la Electronic Arts. Ambientata in una metropoli notturna che ricorda non casualmente le atmosfere della Gotham City di "Batman", racconta le gesta di un supereroe involontario, un uomo mediocre e sfortunato che si trova gettato in un mondo di pericoli e orrori. Nel mondo di *Noctropolis*, cinque supercriminali hanno deciso di mettere la metropoli a ferro e fuoco e il nostro protagonista (catapultato in una dimensione a lui aliena da una moneta dai misteriosi poteri), si trova a indossare i panni del locale super eroe, senza averne né la stoffa né il fisico... L'interfaccia utente è abbastanza funzionale: cliccando il pulsante destro del mouse si richiama sullo schermo una piramide virtuale sulla quale sono disposti tutti i comandi del gioco. Un click sull'azione desiderata seguito da un click nella zona opportuna dello schermo sono sufficienti per eseguire la maggior parte dei comandi permessi, nella migliore tradizione dei giochi della Sierra e della LucasArts. Gli enigmi consistono soprattutto nella consueta routine "trova l'oggetto poi trova dove usarlo". Alcuni di questi oggetti, però, sono microscopici e situati in posizioni dello schermo assurde. Ciò conduce a noiosi "passaggi con il pettine" su quasi tutte le schermate e, spesso, a frustrazioni e intoppi nel fluire dell'avventura. Un altro difetto è che alcune conversazioni sono assolutamente inutili, almeno fino al momento in cui non



Nell'interfaccia di comunicazione potrete scegliere tra diverse frasi preimpostate, alcune ironiche, altre serie o addirittura offensive.



Man mano che scoprirete le varie locazioni dell'avventura le vedrete apparire nella mappa generale della città di Noctropolis.



Nell'osservatorio dovrete raccogliere molti oggetti, cercando di non farvi scoprire dai poliziotti evitando i fasci di luce delle loro torce elettriche... E vi assicuro che non è un compito facile!

entra in scena l'oggetto giusto, ma il giocatore, non sapendolo, è costretto a seguire ogni possibile diramazione del dialogo già preparato, fino a quando non si è convinto della futilità di tutte le scelte messe a disposizione. *Noctropolis* è un'avventura grafica animata abbastanza tradizionale sia in termini di interfaccia utente che di struttura di gioco. Le parti recitate dagli attori sono di qualità variabile tra il discreto e il buono, mentre la grafica dai toni cupi e ossessivi restituisce bene l'atmosfera opprimente della "Città della Notte". Aggiungete una trama coinvolgente e una banda di cattivi ben caratterizzati: otterrete un prodotto potenzialmente di prima qualità. Peccato che l'eccessiva difficoltà di alcuni enigmi e alcune discutibili scelte di "design" abbiano intaccato il risultato finale, che rimane comunque sufficiente. Un *Noctropolis 2* che rimediassi ai limiti di questa prima puntata avrebbe tutte le potenzialità per diventare un classico.

Info

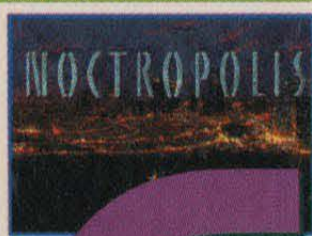
Il gioco è venduto

esclusivamente in versione CD-ROM e richiede almeno un processore 386/33MHz, 4Mb di RAM, 500K di memoria base liberi e MS-DOS 5.0 o superiore. È obbligatoria la presenza di un mouse. L'installazione su hard disk occupa solamente 512K di spazio. Sono supportate tutte le schede sonore più comuni: SoundBlaster, SB16, SB Pro, Thunder Board (anche se il manuale avverte che possono esserci dei problemi con questa scheda), Pro

Audio Spectrum, Pro Audio Spectrum 16, Roland LAPC-1 e General Midi. Un lettore CD a doppia velocità è consigliato, anche se non indispensabile.



Vincenzo Beretta



+ Grafica notevole in SVGA • Ottima ricostruzione visiva dell'ambientazione • Trama coinvolgente e personaggi ben caratterizzati

- Alcuni enigmi sono decisamente illogici • Inutilmente frustrante in alcuni punti



PANZER GENERAL

La SSI pubblica un titolo che per giocabilità e semplicità di apprendimento si avvicina al classico *Battle Isle 2*, pur senza dimenticare l'accuratezza della ricostruzione storica.

Panzer General ricostruisce su scala operativa le grandi battaglie combattute dall'esercito tedesco nel corso della Seconda Guerra Mondiale. Il giocatore è posto nei panni di un generale di corpo d'armata tedesco, o del suo equivalente alleato, e ha la possibilità di partecipare a praticamente tutte le grandi operazioni militari della guerra, incluse alcune ipotetiche. È prevista anche un'opzione di gioco campagna che copre tutto il conflitto.

La scala del gioco è piuttosto astratta, e non viene specificata dal (carente) manuale. Un turno di gioco simula un giorno di guerra, mentre ogni unità dovrebbe rappresentare approssimativamente un reggimento o un battaglione, secondo i casi.

Ogni unità è omogenea, e rappresenta una



Ogni scenario è preceduto da una breve introduzione basata su filmati dell'epoca.

formazione di **veicoli dello stesso tipo**. Il gioco rappresenta unità terrestri, aeree e navali.

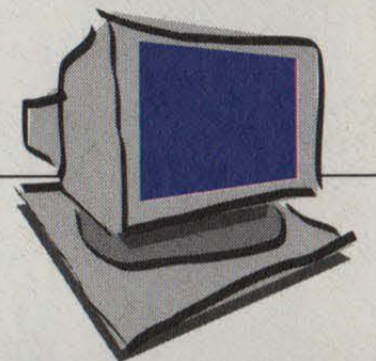
Il gioco si svolge in turni: le unità si spostano di esagono in esagono spendendo punti movimento in base al proprio tipo di mobilità (appiedate, su ruote, cingolate ecc...), al tipo di terreno e a fattori contingenti come le condizioni atmosferiche.

Ogni unità può, nel proprio turno, effettuare un movimento e un attacco, nell'ordine desiderato. Un'unità che inizia la propria mossa a contatto con il nemico può quindi cercare di eliminarlo, e di sfruttare il varco apertosi con la successiva fase di movimento. Il combattimento avviene cliccando su un'unità nemica adiacente. Ogni unità può essere attaccata da un solo avversario alla volta, anche se più nemici possono attaccarla durante lo stesso turno. L'importante fattore di iniziativa, proprio di ogni unità e modificato da fattori come il livello di fortificazione, determina chi apre il fuoco per primo. Ogni formazione è composta da dieci "punti veicolo", e il computer decide in base al tipo e al valore delle armi che fanno fuoco e della corazza del bersaglio quanti punti veicolo vengono perduti da quest'ultimo. Nonostante la sua semplicità, *Panzer General* è un gioco fresco, avvincente e ricco di spessore. È particolarmente adatto al principiante che desidera accostarsi per la prima volta ai giochi di strategia, ma il giocatore esperto troverà pane per i propri denti, grazie anche a un'intelligenza artificiale insolitamente buona.

Vincenzo Beretta



L'invasione tedesca di Creta inizia con un lancio di paracadutisti sugli obiettivi principali.



Sistema: PC / PC CD-ROM
Genere: WARGAME
Software House: SSI
Sviluppatore: INTERNO



La schermata iniziale offre una scelta di 35 diverse battaglie, e ognuna può essere giocata sia dalla parte dei tedeschi che da quella degli alleati.

VEICOLI DELLO STESSO TIPO
Le unità della seconda guerra mondiale raramente erano composte da veicoli omogenei. Un reggimento corazzato tedesco, per esempio, poteva essere composto da un battaglione di carri Tiger, da uno di Panther e da uno di fanteria meccanizzata.

Info

Panzer General

richiede almeno un processore 386/33MHz con 4Mb di RAM, MS-DOS 5.0 o superiore, scheda SVGA e un mouse Microsoft compatibile versione 8.0 o superiore. La RAM minima richiesta è di circa 400K, con almeno 2Mb di XMS. L'installazione completa da CD ROM richiede 13Mb di spazio su HD, mentre quella parziale occupa solo 3Mb. Una scheda sonora è consigliata ma non indispensabile. Il programma supporta una grandissima varietà di schede sonore, incluse SB16 e AWE, Gravis Ultrasound, ProAudio Spectrum, Roland SCC1 e LAPC1, e General MIDI.

+ Grande varietà di scenari • Ricca scelta di unità (350 mezzi di quattordici diversi paesi) • Cura grafica nella rappresentazione dei singoli mezzi

- Notevolmente semplificato rispetto alla realtà • Un editor di scenari sarebbe stato il benvenuto • Non è possibile affrontare le campagne come generale alleato

DIRE

perché dire senza capire non basta

FARE

perché capire senza agire non basta

BACIARE

perché senza amare non basta niente

Perché dire senza capire non basta, perché capire senza agire non basta, perché senza amare non basta niente.

SMEMORANDA

IL MENSILE

lire 4.500

diretto da: Gino e Michele, Nico Colonna

DIRE FARE BACIARE

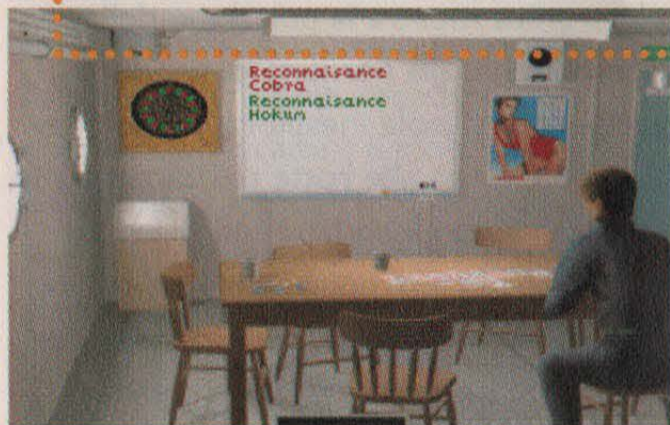
È IN EDICOLA

il 27 di ogni mese

KA-50 HOKUM



La planca di comando. Da qui si accede a tutte le funzioni principali del gioco: consultare la mappa, vedere l'elenco delle navi mercantili e accedere alla schermata di assegnamento delle missioni.



La sala di assegnazione delle missioni. Da qui potete scegliere se volare con l'aiuto del computer.

Tom Clancy, il famoso autore americano di techno-thriller, deve parte della sua fortuna all'abilità con la quale, nei propri romanzi, è spesso riuscito a proporre scenari ipotetici ma verosimili partendo da ciò che stava accadendo nel mondo reale. Nella sua ultima fatica, "Debito d'Onore", Stati Uniti e Russia si trovano costretti a collaborare anche militarmente contro un nemico potente e insidioso. "Basterebbe" l'ascesa di un nuovo nemico che, con le sue azioni, minacciasse gli interessi comuni dei due ex-rivali.

Nel romanzo di Clancy questo temuto spettro si materializza in seguito a un'inedita e imprevedibile alleanza tra India e Giappone. Ma a minacciare l'economia delle due superpotenze in *KA-50 Hokum*, il nuovo simulatore di elicottero della Virgin è un potente (e più politicamente

corretto) gruppo di pirati. Siamo nelle regioni meridionali del Mar della Cina, una delle aree oceaniche più frequentate dal naviglio commerciale, e la situazione sta precipitando. Gli eredi dei romantici pirati che guidavano l'assalto dal ponte delle loro navi con una sciabola al fianco e un pappagallo sulla spalla sono oggi dotati di equipaggiamenti bellici sofisticati: veloci motoscafi da combattimento, fucili d'assalto, missili superficie-superficie e superficie-aria, elicotteri e perfino batterie antiaeree per la difesa delle loro basi.

Ogni mese, migliaia di tonnellate di merci e naviglio vengono perdute a causa di atti di pirateria, con grande ira delle società di navigazione e delle assicurazioni. Sono quindi in molti disposti a

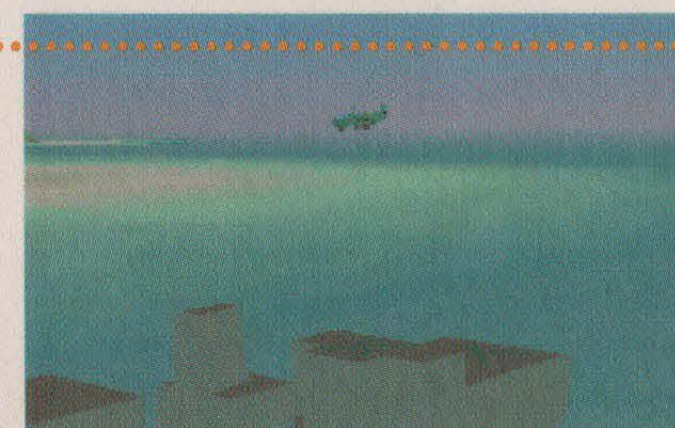


Un elicottero russo "Hokum". I velivoli possono imbarcare armi di entrambe le superpotenze. Missili americani su un elicottero russo? Proprio così.

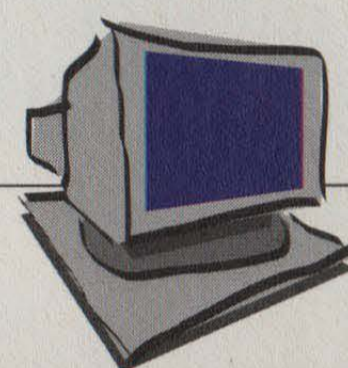
Cinque anni fa, nessuno avrebbe mai immaginato che un giorno mezzi militari russi e americani si sarebbero trovati nello stesso luogo a combattere contro un nemico comune. Ma questo è esattamente quanto potrebbe accadere nello strano mondo in cui viviamo oggi, ed è, più prosaicamente, quanto accade in *KA-50 Hokum*, il nuovo simulatore di elicottero della Virgin Interactive.

investire notevoli somme di denaro per combattere questa piaga, ed è a questo punto che entrate in gioco voi.

Tecnicamente siete un "mercenario". In termini pratici, siete il comandante di una nave che imbarca una squadriglia di elicotteri leggeri da combattimento. Come avete ottenuto tali velivoli e le armi da essi trasportate non è importante, ma è quanto meno curioso il fatto che essi includono modelli appartenenti ad almeno tre nazioni differenti: l'agile Lynx inglese, il Cobra americano, veterano della guerra del Vietnam, e i russi Hi-8 "Hip" e KA-50 "Hokum" ("Lupo Mannaro"). Quest'ultimo rappresenta il meglio che la tecnologia aeronautica russa offra al momento, ed è la prova che dietro all'intera operazione non c'è



Un "Hip" in fase di decollo. Tutte le missioni devono iniziare e finire a bordo dell'ammiraglia.



Sistema: PC
Genere: SIMULATORE DI VOLO
Software House: VIRGIN
Sviluppatore: SIMIS

Tom Clancy

Diventato famoso con il romanzo "La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso" (Rizzoli, 1986), Clancy è oggi il re incontrastato del techno-thriller, un genere che combina spionaggio e intrighi politici a esplosive scene d'azione nelle quali vengono coinvolti i più moderni equipaggiamenti militari. I libri di Clancy sono recentemente stati tradotti in una fortunata serie di film. L'ultimo è stato "Sotto il Segno del Pericolo" (con Harrison Ford), mentre il prossimo sarà "Il Cardinale del Cremlino".



Come in numerosi altri simulatori di volo, anche qui è possibile eliminare il cruscotto per avere una visuale migliore del mondo esterno.

Info

Per volare su KA-50

Hokum dovrete possedere almeno un 486 a 25 MHz, equipaggiato con 4MB di RAM e 20 MB di spazio su hard disk. Il gioco "gira" sia in VGA che in SVGA, e nell'ultimo caso dovrete ovviamente avere una scheda grafica a 1MB. Per controllare gli elicotteri potrete utilizzare la tastiera insieme al joystick; il programma riconosce anche la pedaliera. Per quanto riguarda le schede sonore sono previste tutte le SoundBlaster e la Ultrasound. È possibile giocare in due, uno contro l'altro, via modem.

solo qualche grossa società di assicurazioni. Il vostro compito è quello di proteggere le rotte commerciali in questa tribolata regione del Pacifico e, contemporaneamente, di infliggere qualche duro colpo ai pirati che la infestano.

All'inizio di ogni "campagna", il giocatore si trova sul ponte dell'innominata ammiraglia. Da questa schermata è possibile accedere a tutte le operazioni strategiche del gioco, e organizzare le missioni dei vari elicotteri. La mappa



La schermata di armamento di un "Hip", un elicottero lento e pesante ma capace di trasportare un notevole carico bellico.

elettronica mostra la posizione della nostra unità, alla periferia di un vasto arcipelago di isole inesplorate. È in questa zona, vicina alle rotte più battute, che i pirati hanno i loro nascondigli, ed è dalla mappa elettronica che il giocatore segue l'evolversi degli eventi. Una serie di opzioni permette di mostrare sul display la posizione di unità e installazioni nemiche oppure, più realisticamente,



La mappa strategica. Da qui si segue l'andamento della campagna, l'andamento delle missioni e si pianificano tutte le operazioni tattiche.

di nasconderle fino al momento in cui non sono individuate dai nostri mezzi.

Dalla schermata della mappa si decidono anche gli assegnamenti operativi dei vari elicotteri. La procedura di costruzione di una missione richiede la realizzazione di un piano di volo, la scelta di un obiettivo e del modello di elicottero che la eseguirà, e la decisione dell'ora in cui la missione avrà inizio. Ogni missione può essere gestita dal computer oppure "volata" personalmente dal giocatore. È anche possibile accedere in ogni momento a elicotteri che stanno effettuando missioni guidati dal pilota automatico, e prenderne personalmente i comandi. Infine, un'opzione consente al computer di creare operazioni di volo autonomamente in base alla situazione tattica, ma molto spesso esse sono insufficienti a coprire i reali bisogni strategici.

Dopo un veloce passaggio dall'hangar, si accede al ponte di volo e al simulatore vero e proprio. Occorre subito precisare che in *KA-50 Hokum* tutto è stato progettato con l'occhio rivolto più alla giocabilità che all'accuratezza della simulazione, e fin dai primi minuti è possibile saltare sul primo elicottero e volare senza problemi. Il programma offre due modelli di volo (realistico e semplificato), ma anche utilizzando il modello realistico non è difficile impadronirsi dei comandi. Il giocatore è inoltre assistito da tre piloti automatici che, rispettivamente, mantengono in rotta il velivolo verso il punto di navigazione selezionato, gli permettono di librarsi immobile nell'aria e gli consentono di atterrare automaticamente.

Una missione consiste, molto sinteti-

camente, nel volare verso l'obiettivo assegnato e nell'attaccarlo. Il parco bersagli include villaggi, postazioni a terra, veicoli militari, naviglio e batterie antiaeree. A disposizione del giocatore c'è la solita pletora di razzi, missili filoguidati (preziosi e micidiali) e proiettili da cannone. Le battaglie sono veloci e frenetiche, e rese spettacolari da una serie di "effetti speciali" che include esplosioni, veicoli che saltano in aria e si incendiano, nubi di fumo che oscurano la vista e realistici traccianti della contraerea. Una nota positiva è che le conseguenze degli attacchi effettuati "rimangono" anche dopo che la missione è stata completata e, volando con il proprio elicottero, è possibile vedere all'orizzonte il fumo che si alza dal villaggio "obliterato" da un altro velivolo pochi minuti prima (volete mettere la soddisfazione!).

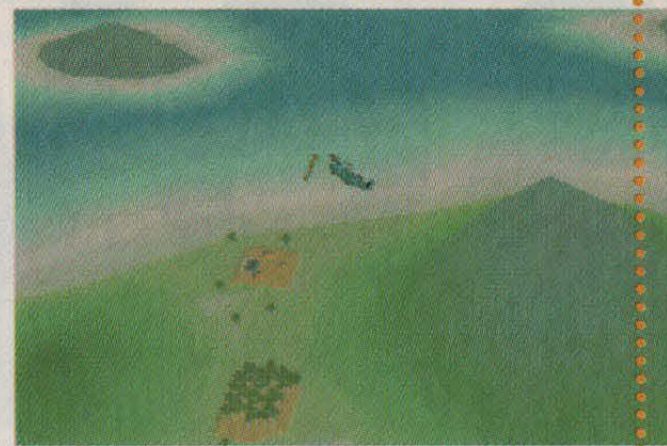
È sufficiente completare qualche missione per iniziare a rendersi conto dei limiti di *KA-50 Hokum*. Non si tratta tanto di seri problemi di giocabilità, quanto di una generale mancanza di spessore sia nella parte strategica del gioco sia nella struttura delle singole missioni. Il punto di riferimento per tutti i simulatori di elicottero resta sempre

SEVEN DAY SHIPPING FORECAST		
NAME	TYPE	ARRIVAL TIME
MIRANDA	CARGO	Day : 00 Time: 02:00
AFRICAN QUEEN	TANKER	Day : 01 Time: 12:25
DISCOVERY	TANKER	Day : 02 Time: 12:41
ENTERPRISE	CARGO	Day : 03 Time: 09:16
UGANDA	CRUISER	Day : 04 Time: 03:14
CANBERRA	TANKER	Day : 05 Time: 01:46
GOLDEN HIND	CARGO	Day : 06 Time: 10:11

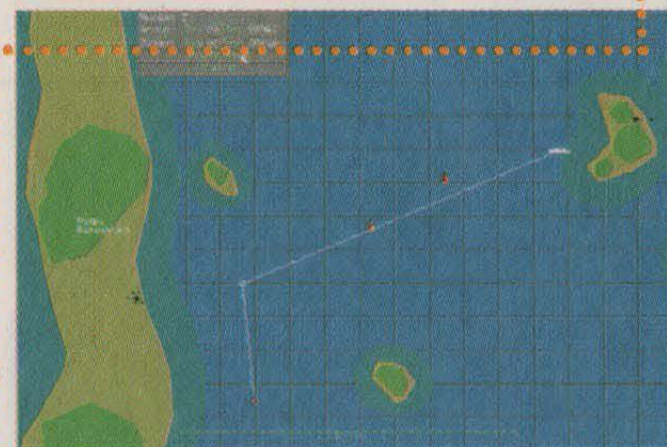
Il registro delle navi mercantili aiuta a pianificare la propria strategia e a prevedere gli attacchi dei pirati contro i convogli.



L'emozionante sequenza di attacco a un villaggio. Gli effetti sonori e grafici sono molto buoni, e immergono il giocatore in un'atmosfera alla *Apocalypse Now*...



Questa vista esterna mostra lo splendido paesaggio tropicale nel quale operiamo. Peccato che non ci sia il tempo di fare un bagno...



Una "zoomata" sulla mappa mostra le rotte tracciate per le nostre unità. L'editor di missioni è semplice e molto intuitivo.

Gunship 2000, un titolo pubblicato tre anni fa, e *KA-50 Hokum* si rivela inferiore in tutto al titolo della MicroProse (con la comprensibile eccezione della veste grafica). Le missioni sono semplici e ripetitive, e non richiedono una reale pianificazione tattica. Dopo pochi giorni di "campagna" si ha la sensazione di avere già visto e sperimentato tutto quanto il gioco poteva offrire e, cosa peggiore, non si percepisce una reale differenza tra le prestazioni dei quattro modelli di elicottero, nemmeno utilizzando il modello di volo "realistico".

KA-50 Hokum può essere un titolo consigliato a chi vuole avvicinarsi alle simulazioni di elicottero, ma anche sul piano della giocabilità pura viene superato da un piccolo classico come *Comanche*. Per farla breve, pur non avendo difetti rilevanti, è un titolo che non riesce a offrire nulla di nuovo, e a non trovare una propria nicchia di mercato. Se le libellule d'acciaio sono la vostra passione, forse è meglio che risparmiate i vostri soldini per l'annunciato *Apache*, della Digital Integration.

Vincenzo Beretta



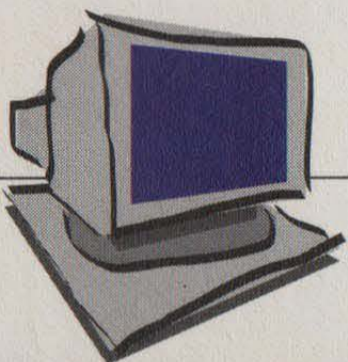
+ Semplice e immediato da giocare • Suggestiva rappresentazione grafica dei mari del sud • Interessante sistema di gestione della campagna strategica.

- Ripetitivo • Scarsa differenziazione nelle prestazioni di ogni elicottero



GUNSHIP 2000
Insieme al disco-scenario *Islands and Ice*, è uno dei titoli più longevi nel panorama dei simulatori di volo. Seguito di un altro classico quale era l'originale *Gunship* di Sid Meier, *GS2000* offre sette diversi modelli di elicottero e quattro scenari: Europa Centrale, Golfo, Filippine e Antartide. Le attrazioni offrono una vasta scelta di avversari e condizioni ambientali, e comando e controllo di una formazione di fino a cinque elicotteri. Imperdibile, soprattutto perché recentemente ripubblicato in edicola.

DISCWORLD

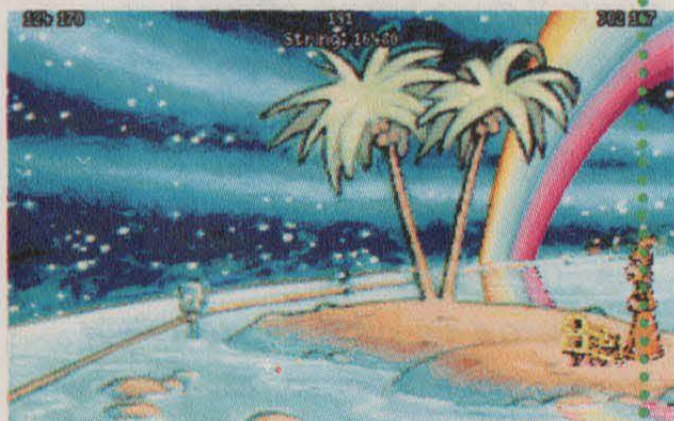


Sistema: PC CD ROM
 Genere: AVVENTURA
 Software House: PSYGNOSIS
 Sviluppatore: INTERNO

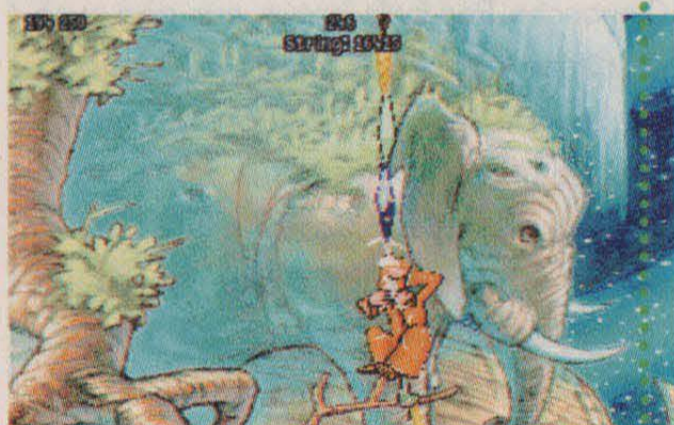
Un mondo piatto come una pizza, sorretto da quattro elefanti a loro volta appoggiati sul guscio di una gigantesca tartaruga spaziale: solo dai racconti di Terry Pratchett poteva essere tratta un'ambientazione così!



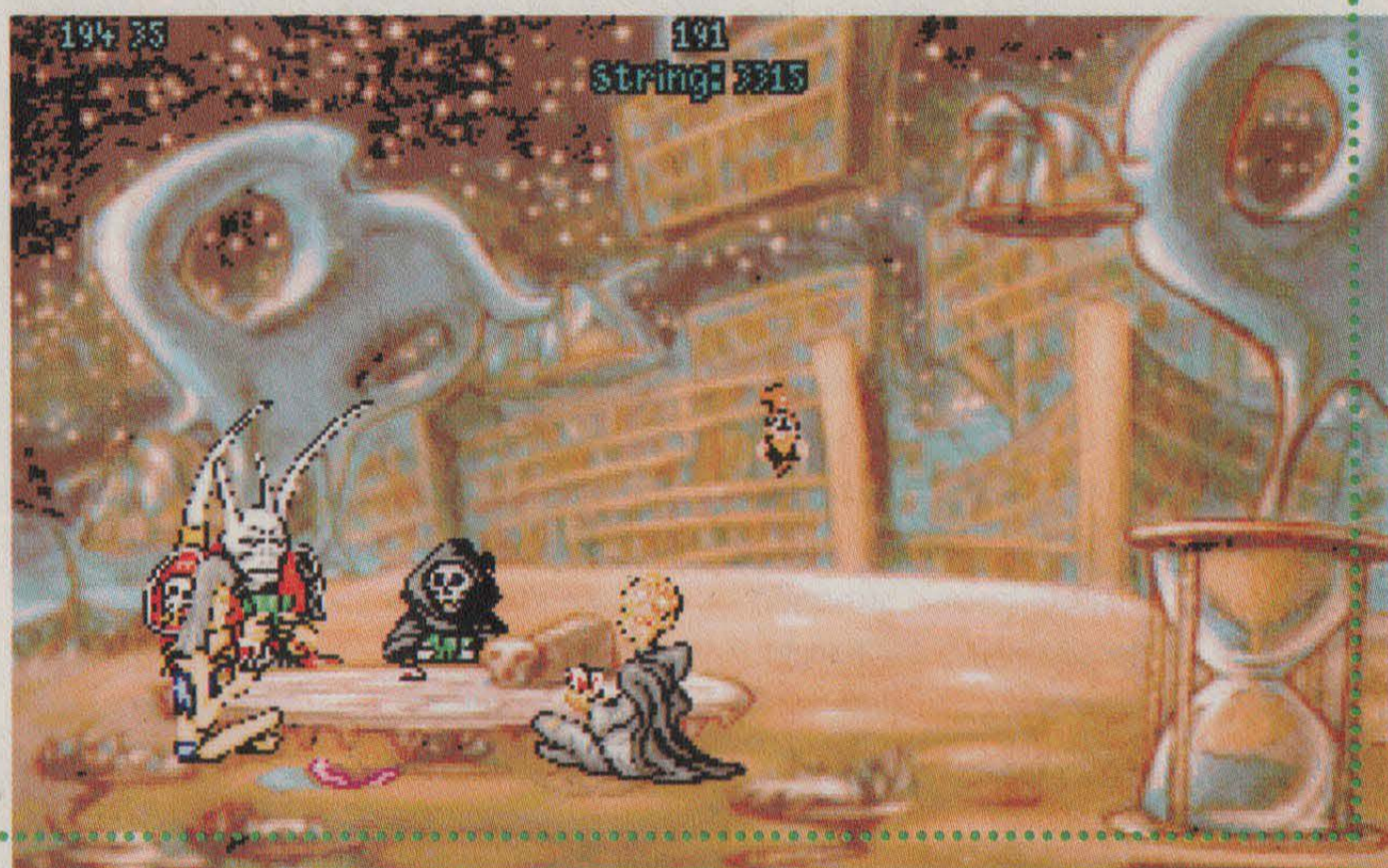
In certe schermate è evidente quanta attenzione è stata impiegata nella cura della veste grafica.



Questo meraviglioso arcobaleno fa da sfondo alla nostra solitudine su questa sperduta isoletta.



Avanti nel gioco il povero Rincewind dovrà superare i confini del suo strano mondo a forma di pizza.



A volte potrete incappare in situazioni un po' inusuali: ad esempio una bella partita a carte con la morte...

TERRY PRATCHETT

Molti di voi certo non conoscono questo autore britannico che ha riscosso un grande successo nella sua madrepatria con più di sette milioni di copie vendute. I suoi libri comprendono esclusivamente novelle comiche di genere Fantasy ed ovviamente è il creatore del mondo di Discworld. I nomi famosi di questa avventura non si fermano comunque qui: infatti per realizzare lo stupendo parlato digitalizzato del protagonista è stato scelto Eric Idle che, come molti di voi sapranno, appartiene al team dei Monty Python (tra l'altro autore del meraviglioso film Monty Python: il senso della vita). Una scelta davvero indovinata data l'ambientazione umoristica di tutto il gioco.

La Psygnosis ha spesso prodotto titoli di ottima fattura per il mercato dei computer, sin dai lontani tempi di *Shadow of the Beast*. Tra i vari generi che sono stati toccati dalla casa di software inglese mancava però quello dell'avventura demenziale in stile *Monkey Island*. Con *Discworld*, però, viene ovviata questa mancanza; infatti, in questo caso, ci troviamo davanti a una vera e propria avventura in stile Sierra, a cui è stato aggiunto l'elemento umoristico dei racconti di **Terry Pratchett**, ispirazione del gioco.

In *Discworld* siamo nei panni di un mago un po' particolare, Rincewind (Scuotivento nella traduzione italiana, NdR), dove per "un po' particolare" si intende codardo e piuttosto inetto. Infatti, mentre il nostro eroe è impegnato nella sua attività preferita (dormire...), viene destato da una importante chiamata dell'Arcimago a capo dell'università dove egli dimora. Gli viene così affidato il compito di sconfiggere un gigantesco drago che sta terrorizzando la città tramite un particolare incantesimo, di cui ovvia-

mente egli stesso dovrà trovare gli ingredienti. Nella nostra impresa non saremo però soli, ma ad accompagnarci ci sarà il nostro fedele "baggio": una specie di baule con le zampe che ci seguirà quasi ovunque.

Già dal principio, comunque, sarà chiaro che il tutto non si svolgerà in maniera molto seria dato che, sin dai primi dialoghi, si percepisce benissimo (a volte anche eccessivamente) l'atmosfera umoristica con cui è infarcito tutto il gioco. Persino le persone che incontreremo all'interno dell'Università faranno di tutto per strapparci un sorriso: a cominciare dalla antipatica e suscettibile scimmia bibliotecaria, che si esprime a gesti e grugniti, per finire con un vecchio mago arteriosclerotico (oltre che sordo) che sarà protagonista di uno dei dialoghi più esilaranti a cui si possa assistere in un'avventura. Tutta questa serie di gag continuerà però anche fuori dall'università, attraverso le numerose locazioni che dovremo affrontare per trovare gli oggetti e gli aiuti necessari ad ottenere gli ingredienti



+ Durante il gioco sono presenti dialoghi e scenette molto divertenti. Il parlato digitalizzato è di ottima qualità ed utilizza degli "esperti" nel ruolo dei personaggi principali. Sottotitoli in italiano

- Una maggiore elasticità negli enigmi avrebbe giovato alla giocabilità.



Questa mappa rappresenta la prima città da esplorare. Il programma segnala le locazioni già visitate per consentirvi di raggiungerle velocemente.



In questo libro si trovano indicati tutti gli ingredienti necessari per la realizzazione dell'incantesimo che fermerà il drago.

Info

L'avventura gira perfettamente su un 486 DX2-66 con 8 MB di RAM e con un CD-ROM a doppia velocità i tempi di accesso durante i cambi di locazione sono veramente ridotti all'osso. La sua installazione richiede una quantità irrisoria di Kbyte su HD, necessari esclusivamente per i file di salvataggio. La versione da noi provata supporta esclusivamente l'utilizzo della Sound Blaster come scheda sonora e ovviamente richiede obbligatoriamente il mouse. Niente problemi invece per quanto riguarda la scheda video: infatti il programma non supporta l'utilizzo della SVGA. Infine, per quanto il parlato digitalizzato sia obbligatoriamente in inglese, è possibile selezionare i sottotitoli in altre quattro lingue: francese, tedesco, spagnolo e (fortunatamente) italiano.

L'INTERFACCIA UTENTE

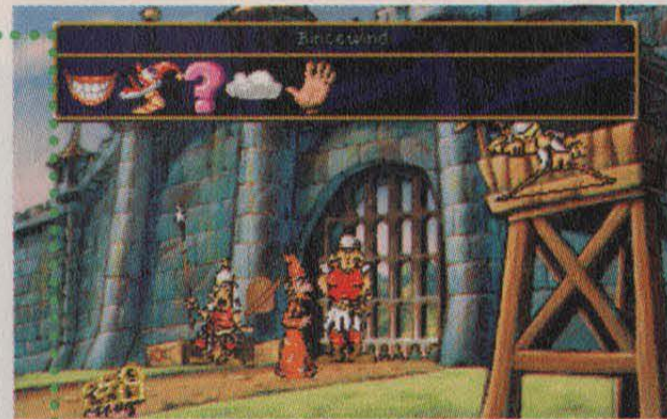
Abbandonato il solito sistema con verbi e pannello in stile Monkey Island, per Discworld è stato scelto una intuitiva interfaccia "punta e clicca" che permette di svolgere tutte le azioni tramite dei semplici "clic" del mouse su oggetti e personaggi. La cosa maggiormente innovativa si trova invece nel sistema per dialogare con gli altri abitanti di Discworld: infatti, al posto delle classiche frasi da selezionare, avremo una scelta tra i diversi stati d'animo che prenderà Rincewind nel dialogo. A seconda della nostra decisione otterremo poi un comportamento diverso dal nostro interlocutore che potrà svelarci notizie utili o reagire violentemente alle nostre parole. In alcune occasioni, oltre ai normali "stati d'animo" potremo selezionare una particolare domanda su di un preciso oggetto che stiamo cercando.



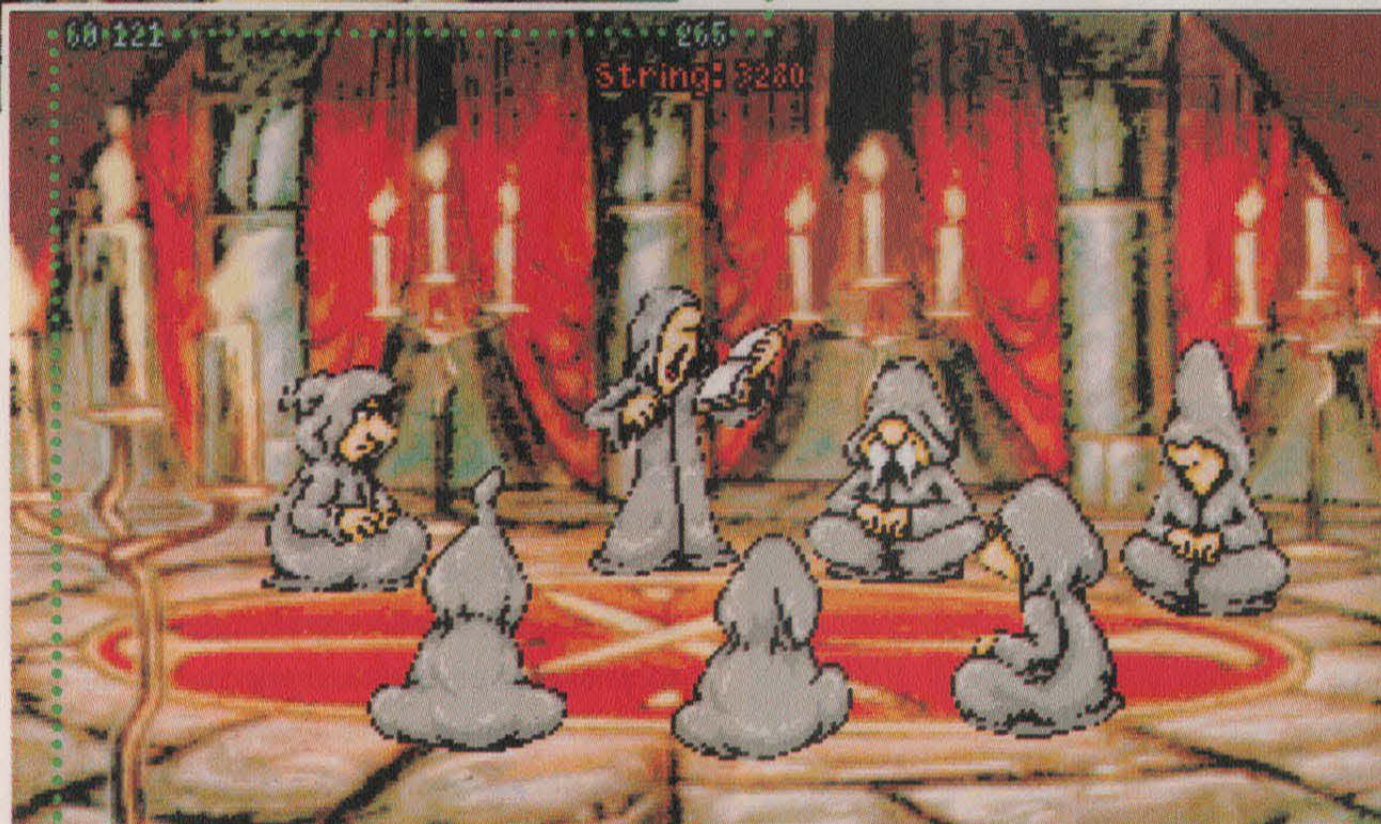
I povero Rincewind sarà spesso costretto ad azioni un po' "degradanti": in questo caso sta tentando di prendere al volo una frittella.



Questa specie di Ninja sta seguendo un "percorso di allenamento per assassini": il problema che dopo toccherà anche al povero mago.



Ogni volta che dialoghiamo con un personaggio appare questo pannello che individua gli stati d'animo con cui il mago affronterà la conversazione.



Questa riunione di tipi incappucciati ci sarà utile per progredire nell'avventura.



Ecco la visione fantasiosa dell'incredibile mondo di Discworld.

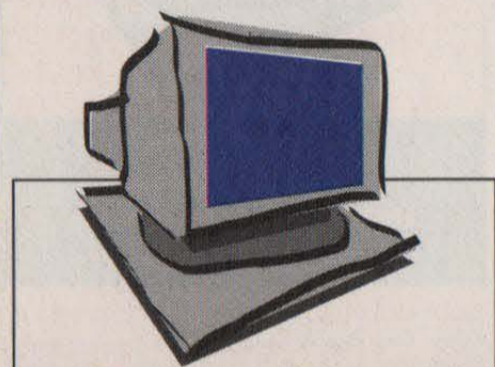
per il nostro incantesimo, al fine di completare la nostra prima missione.

Lo schema di gioco non si differenzia comunque molto da quello classico utilizzato in queste avventure ma, per quanto l'ambientazione sia simile a *Simon the Sorcerer*, l'interfaccia utente è stata notevolmente semplificata in favore dell'intuizione, aggiungendo tra le altre cose un sistema di dialogo molto innovativo. Insieme all'aspetto sonoro, che vanta un parlato digitalizzato di eccellente qualità e delle musiche "accattivanti", è di ottima fattura anche la veste grafica che, per quanto non usi molti frame nelle animazioni, colpisce il giocatore con dei fondali veramente stupendi in ogni locazione e con delle "pennellate" veramente gradevoli (come ad esempio la schermata che appare se si rimane troppo tempo senza fare nessuna azione).

Quello che però impedisce a *Discworld* di essere considerato un vero capolavoro è l'eccessivo concatenamento degli enigmi la cui risoluzione talvolta è dovuta più a un colpo di fortuna che ad altro a causa della illogicità di alcuni di questi. Questo genera un certo senso di frustrazione nel giocatore: infatti può capitare esplorare una grande quantità di locazioni, senza saper che cosa fare in ognuna di queste. Ovviamente è un problema superabile con un'applicazione costante, ma tende comunque a frenare leggermente l'appassionarsi al gioco.

Carlo Barone

RISE OF THE TRIAD



Sistema: PC / PC CD-ROM
 Genere: SPARATUTTO
 Software House: APOGEE
 Sviluppatore: INTERNO

Esistono diverse prospettive di vita, ognuna di esse ha vantaggi e svantaggi. Nel mondo dei videogiochi le cose cambiano e, da un po' di tempo a questa parte, i giochi assumono tutti la stessa prospettiva, in prima persona.

Nemici

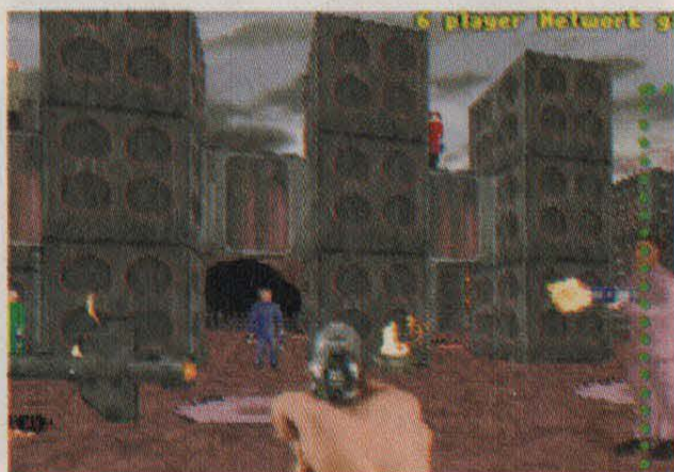
Come vedete dalle foto, i nemici in ROTT sono interamente digitalizzati; la cosa buffa è che essi sono tutti impiegati della Apogee, quindi vi ritroverete a fare a pezzi persone come Steve Quarrela, Marianna Vayntrub e George Broussard (che sono le persone "dietro" ai tre soldati minori), e altri programmatori, grafici e designer della famosa casa americana!

Doom

In ROTT esistono cheat mode e trucchetti di ogni sorta. I codici esistenti sono molti, per iniziare potete digitare "DIPSTICK" (per attivare i cheat) e provare codici come "GOTO", "RIDE", "LONDON", "TGOSAD" (God mode, implementato in una interessante maniera.), "CHOJIN" o "SHOOTME"; naturalmente ce ne sono altri ancora segreti, come il rarissimo bonus del "DOG" (e non "God") mode, che vi trasformerà in un cane invulnerabile capace di infliggere danni ingentissimi a morsi!

Rise of the Triad è un gioco che si presenta come un rivale di Doom e che invece, osservandolo attentamente, si rivela niente di più che un Wolfenstein 3D potenziato, con grafica e sonoro ai livelli dell'ormai mitico prodotto della ID software, ma un motore grafico e un plot generale che ben poco si discosta dal vecchio capolavoro degli stessi programmatori.

Il gioco è, come prassi, diviso in più "episodi" ognuno dei quali è composto da varie missioni che possono essere considerate a sé stanti. Tutte le missioni, senza



Durante il gioco in rete potete osservare anche i vostri compagni; qui potete vederne uno che si diverte con il lanciarazzi.

esclusioni, si limitano alla ormai consueta routine: trova le chiavi, apri le porte, elimina ogni nemico in circolazione e raggiungi il punto di fine livello senza, peccato, momenti di vera sfida per il giocatore se si eccettuano i punti nei quali la sfida è unicamente dovuta alla soverchiante potenza numerica dei nemici di turno.

Ci sono diversi nemici da abbattere nel monastero, dai soldati semplici fino ai cattivi più grossi e potenti che potranno mettere a dura prova la vostra abilità.

L'interazione con l'ambiente è apparentemente maggiore che in altri prodotti simili, Doom compreso, ma visto che tutto questo si limita a poter distruggere a colpi di fucile ogni oggetto visibile, comprese vetrate e pannelli che in ogni caso non aggiungono nulla al gioco, se ne poteva sinceramente fare a meno. L'intero ambiente di gioco, che ad una prima occhiata appare davvero molto bello e graficamente curato, presenta però alcune pecche di non scarsa rilevanza, come il fatto che tutti gli angoli nel gioco siano di novanta gradi, la completa assenza di scale di qualsivoglia genere, e il generalmente non esaltante grado di coinvolgimento che ROTT procura al giocatore non occasionale. Il motore grafico permette di spostare la visuale del giocatore anche lungo l'asse verticale, fatto però che, a causa della scarsità dei momenti nei quali la cosa serve davvero, non sembra una reale innovazione. Come Doom, anche ROTT può essere giocato in due via modem, o in rete con un numero

massimo di 11 giocatori uguale (Doom arriva a 4), caratteristica che sicuramente lo pone ai vertici del suo genere per quanto riguarda il gioco in multiplayer.



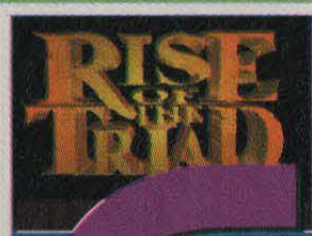
L'arma decisamente più gratificante di ROTT è la doppia pistola!

ROTT esiste in più versioni, da quella shareware (distribuita gratuitamente) con 8 missioni complete, a quella commerciale con 40 livelli di gioco, fino alla versione "De Luxe" su CD-Rom contenente anche un editor di livelli e un sistema di generazione casuale di missioni con parametri settabili dall'utente.

Roberto Camisana

Info

ROTT richiede un 386/33 con 4Mb di RAM e scheda VGA; tuttavia consigliamo un 486/33 e 8Mb di RAM per ottenere il meglio dal programma. Il protagonista può essere controllato tramite tastiera, mouse, joystick o con un joystick. Come tutti i recenti prodotti Apogee, ROTT supporta un gran numero di schede sonore, tra le quali tutte le SB, la Gravis Ultrasound, le Roland e la Ensoniq, nonché tutti i dispositivi compatibili con lo standard General Midi. A seconda della versione utilizzata, il gioco occupa su disco fisso da poco meno di 10 mega fino a più del doppio, mentre la versione su CD-Rom sarà giocabile direttamente su supporto ottico.



+ Area di gioco molto vasta • Grafica accattivante • Fino a 11 giocatori in rete • Musiche di buon livello • Livello di violenza selezionabile • I primi 8 livelli sono shareware

- Non è Doom, e non ci si avvicina nemmeno lontanamente. • Tutti gli angoli nel gioco sono di novanta gradi • Guardare in alto e in basso, anche se bello, raramente serve a qualcosa • Si avverte una pesante mancanza di atmosfera durante il gioco • Un anno fa sarebbe stato un gioco innovativo, ora è solo un gioco carino.



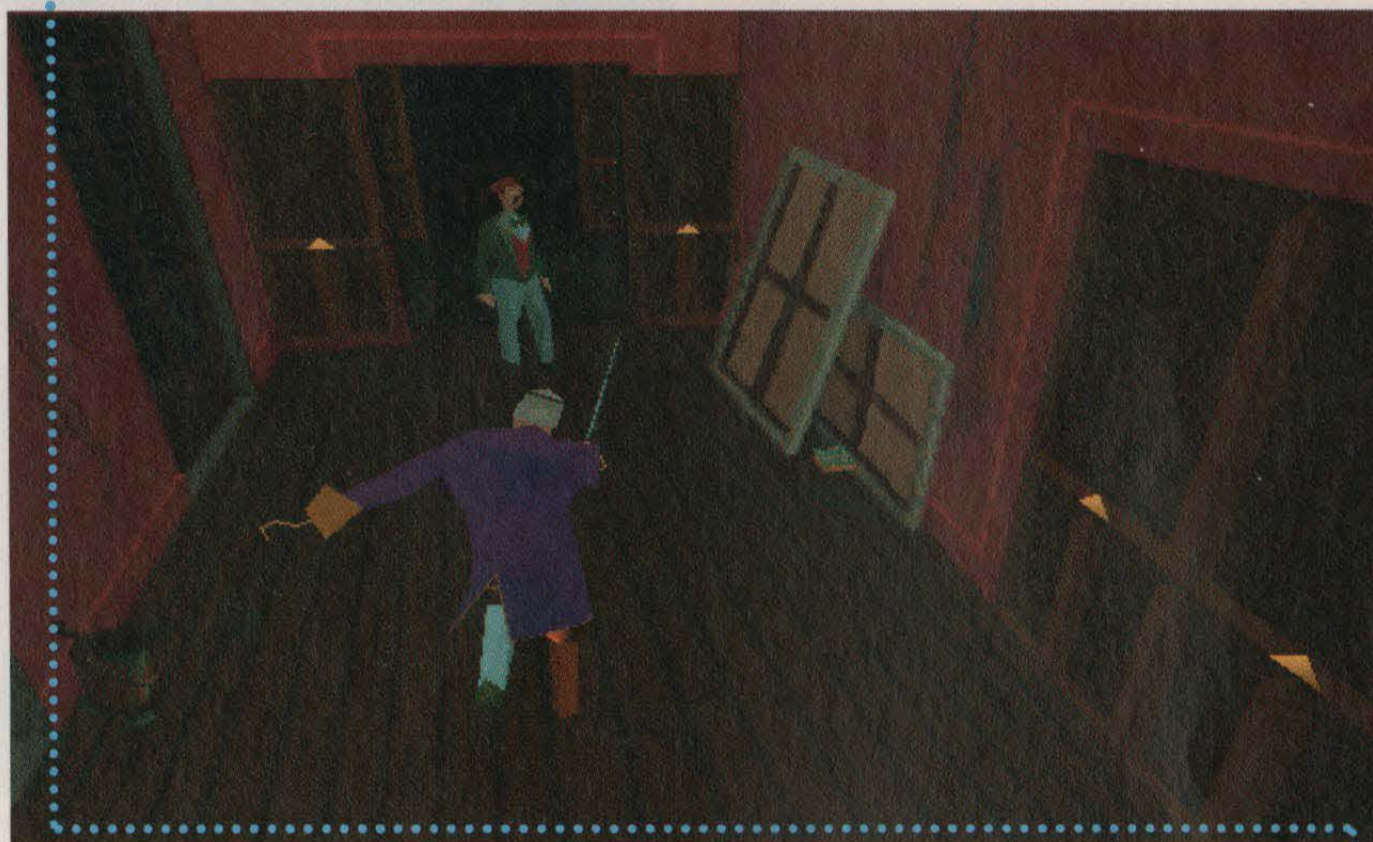
Tra i pericoli in giro per il monastero ci sono anche queste lance, fin troppo letali per il nostro eroe.

ALONE IN THE DARK

Tutta l'atmosfera del migliore degli indimenticabili racconti di H.P. Lovecraft ora sugli schermi del vostro Macintosh. Un'avventura dark che ha segnato un evento nella storia dei videogiochi e che continua a mietere successo.

Inaspettatamente, ricevete una lettera che vi informa che Villa Derceto, una immensa magione vittoriana che pare ricca di tesori nascosti, vi è stata lasciata in eredità. Con la velocità di un fulmine accendete la vostra traballante auto (siamo nei primi decenni del nostro secolo) e vi recate sul posto.

Arrivati davanti alle pesanti cancellate arrugginite, non potete esimervi dal respirare una sorta di atmosfera malata. Vi sentite osservati, qualcosa sta attentando al vostro equilibrio psichico. Vi fate forza e oltrepassate quelle pesanti porte di legno che segnano la soglia di una nuova dimensione. Il cigolio spettrale dei cardini e lo scricchiolio persistente delle vostre suole di cuoio sul vecchio pavimento di legno vi inquietano. Appena varcato il portone principale, vi girate di scatto avvertendo che esso, ormai, si è irrimediabilmente chiuso dietro di voi. La vostra ragione tenta disperatamente di ricordarvi che la villa è disabitata ma siete ormai preda dei vostri sensi. Attenti a non sporcare il vostro bellissimo frac verde, vi inoltrate sino alla soffitta. Qui inizia quella che è stata una delle più innovative avventure degli ultimi anni. Il gioco, densissimo di atmosfere inquietanti alla *Lovecraft*, è totalmente reale.



Uccidere questo pirata è indispensabile per continuare il gioco. Attenzione, però, perché non ci riuscirete con una spada spuntata. Probabilmente troverete diverse spade...

Un nuovo sistema di programmazione tridimensionale, divenuto ormai il punto di riferimento per gli ultimi prodotti, vi permetterà di girare per la villa come se steste assistendo a un film. Tutto questo senza la necessità di un CD ROM. In ognuna delle tante stanze della villa sono state montate da tre a nove telecamere virtuali che seguiranno il vostro spostamento sotto la direzione di un'impeccabile e inquietante regia. Il vostro alter ego, interamente composto di poligoni, risulterà essere sufficientemente "vivo" da farvi provare paura. Questa versione Mac è davvero ottima: suono stereo e grafica in alta risoluzione, dimensioni dello schermo definibili dall'utente a seconda delle capacità della macchina: un capolavoro che nessun giocatore potrà permettersi di perdere. Provate ad assistere a una danza di spettri sulle note del Posthumous di Chopin...

Massimo Triulzi



Sistema: **MAC**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **INFOGRAAMES**
Sviluppatore: **INTERAD**

LOVECRAFT

Nato nel 1890 negli Stati Uniti, H.P. Lovecraft ebbe un'infanzia travagliatissima a causa della perdita improvvisa dei suoi genitori e di tutti i suoi affetti più cari. La sofferenza e la coscienza della morte sviluppata così precocemente dal giovane Lovecraft contribuirono a far crescere in lui una ricchissima e astratta vita interiore fatta di paure e sogni. Un po' per esigenze economiche, un po' per poter dare sfogo a quei mille incubi che vivevano dentro il suo cuore, Lovecraft diede vita a una lunghissima serie di racconti inquietanti che costituiscono le fondamenta per una rinascita della letteratura gotica e fantastica.



Stacco sulla telecamera 5. Un' magistrale lavoro di regia virtuale.



Info

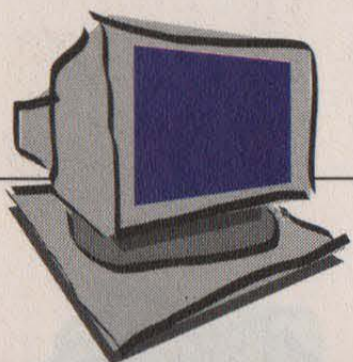
Alone in the Dark occupa circa sette mega sul vostro hard disk e richiede quattro Mb di RAM per girare. È consigliato un Macintosh dotato di processore 68040 per non avere alcun problema di velocità, anche se a dire la verità basta un veloce 68030 per poter giocare con la finestra di dimensioni ridotte. Sono d'obbligo, invece, il System 7 e lo schermo a colori di almeno 13 pollici. Sconsigliato per i Power Macintosh.



+ *Alone in the Dark* vi farà gridare al miracolo per la sua giocabilità e per l'ambientazione cruda e reale delle scene. Ottima grafica e sonoro coinvolgente. Non lo mollerete fino a che non lo avrete finito. Numerose inquadrature di gioco che variano l'azione e danno un tocco di originalità al tutto.

- Lo finirete in una decina di sessioni di gioco e vi ritroverete a spolverarlo solo per rivedere l'animazione del buffo e realistico omino in frac. Il gioco non è nativo per Power Macintosh e, se fatto girare su una di queste macchine, risulterà molto lento.

SUPERSKI PRO



Sistema: PC CD-ROM

Genere: SPORTIVO

Software House: MINDSCAPE

Sviluppatore: MICROIDS

Down Hill Racer

Lo sci non ha ispirato molti videogiochi. Il più famoso è Winter Games della Epyx, un gioco che ripercorreva la serie sportiva inaugurata da Summer Games. Le discipline erano abbastanza semplici ma l'idea di partecipare per vincere una medaglia e di stabilire i record di ogni disciplina era molto stimolante. Le prove erano quelle dei giochi olimpici invernali con fondo, biathlon, sci, salto con gli sci e salto acrobatico. Ma il miglior gioco di sci che abbiamo visto era della Miles Computing per Macintosh (lo ammettiamo siamo un po' nostalgici). DownHill Racer aveva una grafica vettoriale e simulava in un modo fantastico le gare di discesa libera. Salti da ammortizzare, traiettorie da seguire e posizione aerodinamica da mantenere. Bellissimo. (Cogliamo l'occasione per fare un appello: se qualcuno è a conoscenza di una versione che giri sotto il Sistema 7 ci mandi una lettera - ci siamo stancati di giocarlo sui Classic)

Un anno fa una pubblicità su una rivista francese ci colpì particolarmente. Un gioco di sci con una grafica molto spettacolare faceva ben sperare. Il gioco era pubblicato dalla software house francese Microids. Ora, grazie alla Mindscape, SuperSki Pro esce dai confini francesi ed è pronto per essere lanciato sul mercato europeo. Zeta scopre se ciò che è così bello da vedere lo è anche da giocare.

SuperSki Pro è strutturato nel modo più classico, in linea con il famoso Winter Games della Epyx: una serie di gare e una sfida contro il tempo con tanto di premiazione finale. Le discipline previste sono lo sci (discesa, gigante e libera), lo snowboard (la versione invernale dello skateboard), il salto con gli sci e, solo per la versione CD-ROM, il bob.

I preliminari del gioco e le discipline "alpine" sono il piatto forte di questo gioco. La schermata di apertura propone le numerose opzioni, che comprendono una serie di campionati e di sfide secche. Un'altra nota positiva del gioco è la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente. Le varie discipline si assomigliano, anche se cambiano gli attrezzi (le gare di snowboard sono un po' più impegnative). Prima di ogni competizione bisogna anche scegliere il materiale più adatto alla disciplina da affrontare. Lo sciatore è ripreso da dietro e con mouse, tasti o joystick si determinano le variazioni di traiettoria. La versione CD ha qualche particolare in più come musiche e commenti digitalizzati. Il "contorno" del gioco è quello che

dà la sufficienza a SuperSki Pro. Per il resto, oltre alla bella grafica, il gioco non garantisce un divertimento di lunga durata. Il vero problema è la sfida che non è sufficiente.

Ricordiamo un gioco su Macintosh **Down Hill Racer**: la grafica non era un gran che ma la simulazione era fantastica. Ogni gara era una sfida per trovare la traiettoria migliore e fare il record della pista. In SuperSki Pro questa sfida manca perché le piste (discesa libera) sono poco impegnative. Senza contare alcune cadute di stile come il salto con gli sci e, in maniera minore, il bob. Nel primo caso siamo a livello di 8-bit per la giocabilità, mentre il bob non dà l'idea della velocità.

Alberto Rossetti

Info

La configurazione

hardware richiesta per SuperSki Pro non è poi così esagerata. Per la versione su CD-ROM è consigliato un lettore a doppia velocità. Il programma richiede almeno un 386 a 33 MHz con 4 Mb di memoria mentre lo spazio su hard disk richiesto è minimo. Con una scheda sonora Soundblaster o compatibile si ascolta anche la musica e i commenti digitalizzati.



La partenza del bob. Peccato che sia solo una schermata introduttiva. Il gioco è un'altra cosa.



Il salto con gli sci è banale. Bisogna solo muovere il cursore in alto a sinistra lungo la barra.



Lo slalom. L'idea di far correre due sciatori contemporaneamente è alquanto bizzarra. Tenete conto che uno è controllato dal computer ed è molto facile batterlo.



+ Possibilità di giocare fino in quattro • Non richiede un hardware esagerato • Buono il controllo dello sciatore • Ben realizzata la versione CD-ROM con commenti ed effetti sonori.

- Dopo poche discese vi stancherete subito • C'è poca sfida e selezione • Gareggiare contro il computer è un gioco da ragazzi • Alcune discipline sono deludenti • Il salto con gli sci è a livello di C64.

DEFENDER OF THE EMPIRE

TIE FIGHTER



Un vero accolito dell'Impero riuscirebbe a resistere alla tentazione di lanciare un paio di missili a concussione contro quella installazione imperiale, e voi?

Finalmente, è arrivato il primo data disk, per uno dei giochi più belli pubblicati nel 1994. Diciamo primo perché, vista l'esperienza di X-Wing, indimenticato predecessore "ribelle" del titolo Lucas Arts, è logico attendersi un'ennesima trilogia, sulla falsariga della saga cinematografica di Guerre Stellari.

In questa "puntata", l'accento viene messo sulla debilitante lotta intestina che si sta consumando all'interno dell'Impero. Il Comandante Zaarin ha osato sfidare l'Imperatore e la vendetta non può attendere oltre. La situazione non è comunque semplice, la produzione dei TIE Fighter avanzati è in pericolo e la piattaforma di ricerca per lo sviluppo dei TIE Defender è sotto il controllo del traditore; senza pensare che i ribelli non potevano avere migliore occasione per gettare nel caos le truppe imperiali. Al comando dell'abile Vice Ammiraglio Thrawn sarete fautori del futuro della galassia, nel tentativo di riportare la pace e l'ordine imperiale, cosa, sicuramente, più facile a dirsi che a farsi.

Tutto questo si traduce in 22 nuove missioni, se si sommano quelle delle tre nuove battaglie che i due dischi propongono e quelle proposte dalla Combat Chamber d'allenamento. Le vere innovazioni non sono però moltissime.

Oltre alle numerose missioni da compiersi alla guida del temibile TIE Defender, e a nuovi vascelli contro cui battersi il gioco rimane identico. Senza dubbio chi ha già finito TIE Fighter



Utilizzando il "Beam", abbattere i caccia avversari diventa molto più facile.

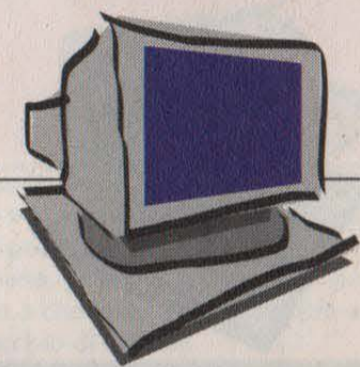
non vedrà l'ora di mettere le mani su questo nuovo prodotto della Lucas Arts che, tra l'altro, permette di poter giocare tutte le missioni dei due episodi in qualsiasi ordine si desideri, utilizzando un apposito pilota, chiamato genericamente "TopAce", che farà bella mostra di sé nella sala delle registrazioni.

La presenza di un nuovo velivolo, in più, con il quale affrontare alcune missioni, la Nave Missile, dà maggior peso all'idea della futura uscita di un terzo episodio.

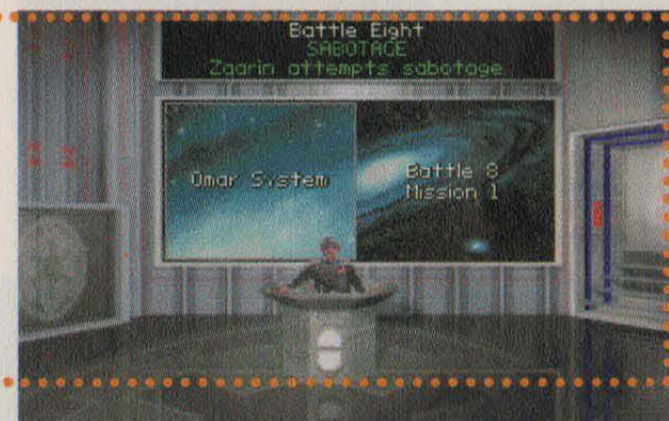
In definitiva, Defender of the Empire dà al giocatore quanto quest'ultimo si può legittimamente aspettare da un data disk: nuove missioni, nuovi veicoli e nuovi sviluppi a livello della sceneggiatura, niente di più. Questo significa che il gioco non cambia di una virgola e che, giocando, si avrà l'impressione di essersi dimenticati di giocare quella parte durante le sessioni seguite all'acquisto di TIE Fighter.

Giorgio Baratto

È passato troppo tempo da quando i ribelli hanno mangiato la polvere, ora bisogna far loro sentire nuovamente il fiato delle truppe imperiali sul collo, ma siamo minacciati dal traditore Ammiraglio Zaarin.



Sistema: PC
Genere: SIMULAZIONE
Software House: LUCAS ARTS
Sviluppatore: INTERNO



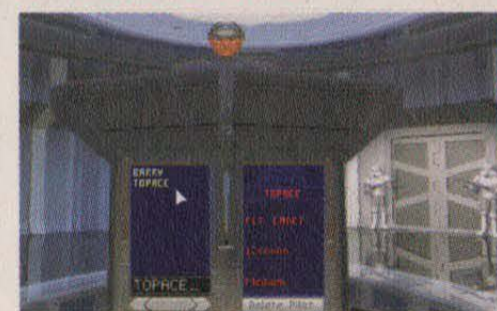
Le nuove missioni di Tie Fighter cominciano con un nome che la dice lunga: Sabotaggio!

Info

Trattandosi di un'espansione, i due dischi che compongono Defender of the Empire, vanno installati all'interno della Directory creata per Tie Fighter, e le richieste di sistema del gioco originale non variano in nessun modo, vale a dire 575 K di memoria di base e 896 K (ma almeno 2000 sono più che consigliati, se si vuole sentire musica e parlato) di memoria espansa. Joystick e scheda sonora si dimostrano, a lungo andare, indispensabili.

TOPACE

Top Ace è il nome con il quale viene registrato il pilota che vi permetterà di giocare tutte le missioni di Tie Fighter e Defender of the Empire in qualsiasi ordine voi vogliate. È vero che questa opportunità risulta piuttosto strana dal punto di vista cronologico degli eventi, poiché si ha anche la possibilità di vedere tutte le "CutScene" finali (queste includono anche l'arresto del primo Vice Ammiraglio ribelle) senza aver fatto nulla affinché determinati episodi si verificassero.



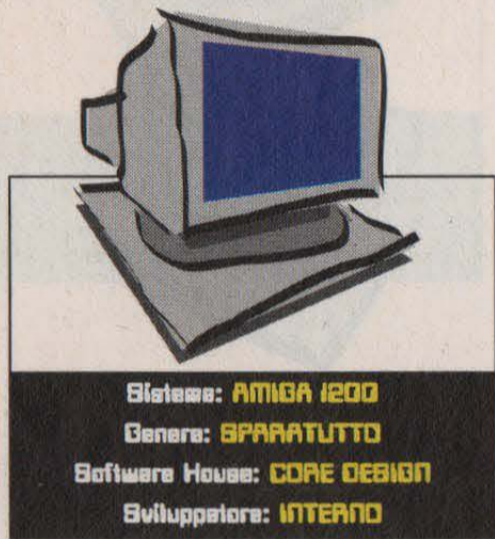
You have been transferred to



+ Si rende assolutamente indispensabile per gli appassionati del gioco originale. L'aggiunta di tre nuove "Battaglie" garantisce una longevità più che degna. Forse il rapporto Longevità/Prezzo non regge, però...

- Le innovazioni apportate sono minime e se non vi era piaciuto TIE Fighter, questa espansione non migliorerà la situazione...ma davvero non vi è piaciuto?

SKELETON KREW



Sistema: AMIGA 1200
 Genere: SPARATUTTO
 Software House: CORE DESIGN
 Sviluppatore: INTERNO

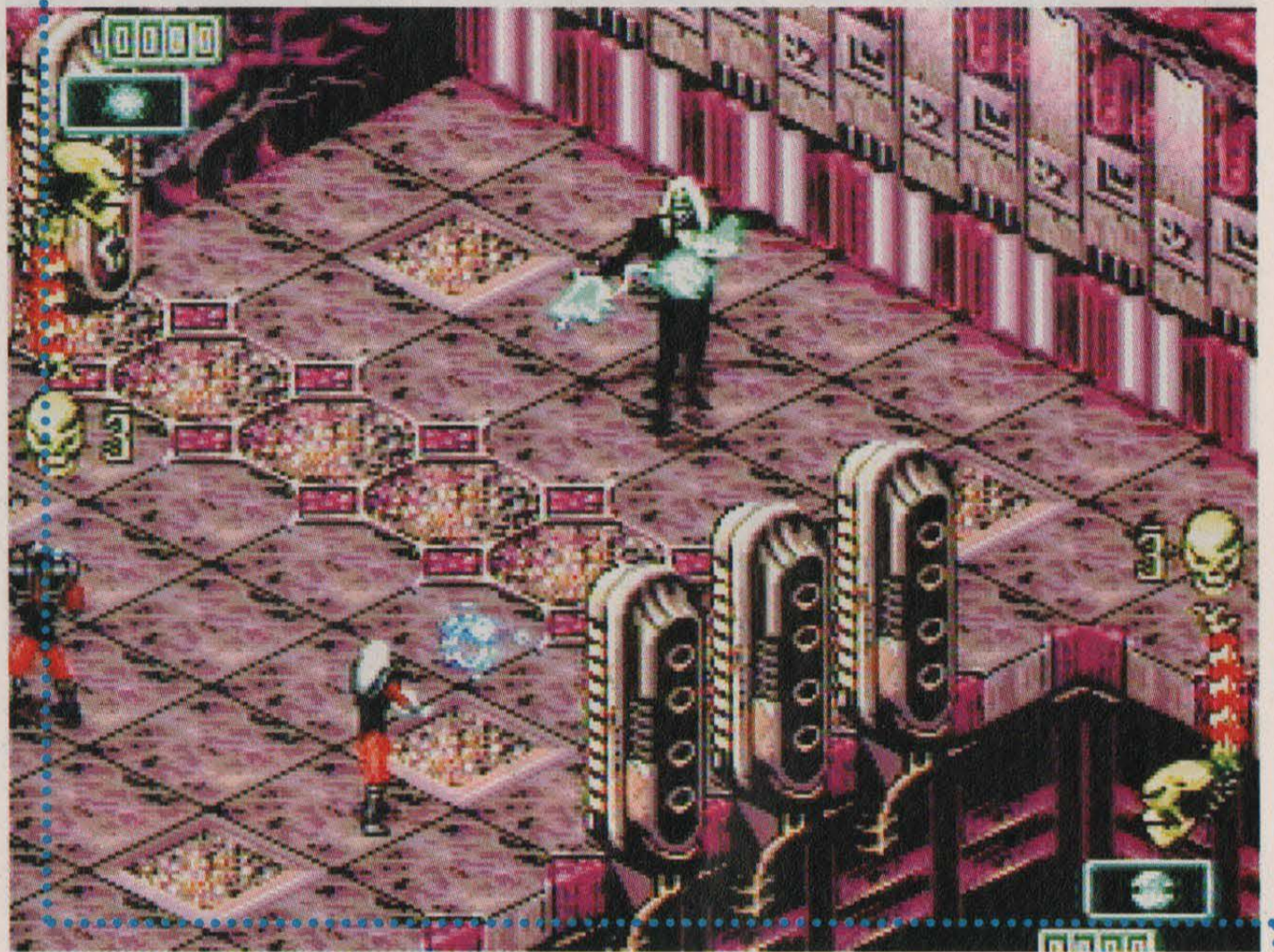
AZIONI OFFENSIVE

Attivando il primo metodo di controllo, tenendo premuto il pulsante di fuoco, sparate nella direzione iniziale, indipendentemente dai vostri movimenti successivi; nel secondo modo, invece, mentre sparate e vi muovete, la traiettoria di fuoco cambierà di conseguenza, quindi sparate sempre nella direzione verso cui state andando; con la terza modalità, mantenendo il tasto premuto, potrete dirigere il fuoco muovendo il joystick a destra e sinistra; per l'ultima configurazione, infine, è necessario un joypad (come quello del Mega Drive, ad esempio): uno dei due pulsanti serve per sparare e ruotare in senso orario, mentre con l'altro girerete in senso anti-orario.

Spaventose creature mutanti, ambientazioni futuristiche e azione a 360° sono gli ingredienti del nuovo sparatutto isometrico della Core Design. Ma era proprio necessario scomodare i chipset AGA dell'Amiga per tutto questo?

Nel lontano 2026, i soldi hanno una grande importanza e valgono più di una vita umana. C'è gente che per sopravvivere uccide per conto di altri, e questo è proprio il caso dei tre mercenari protagonisti di *Skeleton Krew*. In una società marcia e corrotta, i progetti di dominio supremo del pazzo Moribund Kadaver si concretizzano con l'invasione di Monstro City e l'unico modo per scongiurare il peggio consiste nell'offrire una lauta ricompensa che attiri qualche mercenario in cerca di soldi.

Il messaggio viene raccolto proprio dai tre membri dello *Skeleton Krew*, che si avventurano in questo sparatutto isometrico in cerca di gloria e, soprattutto, ricchezza. Ovviamente starà a voi controllare il membro (o i membri, se troverete un



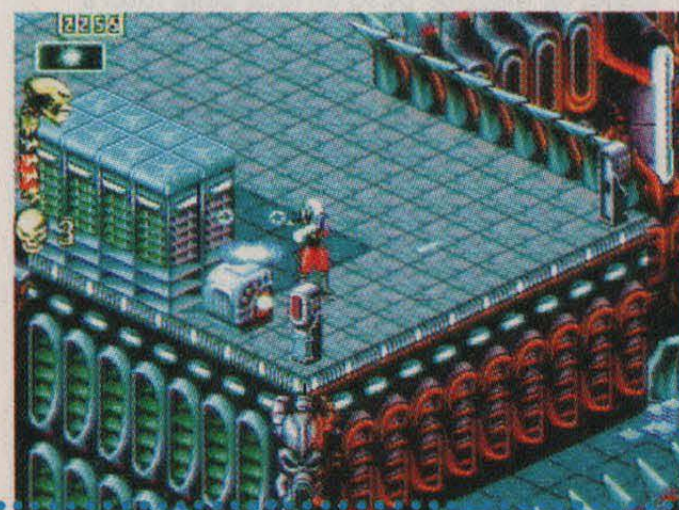
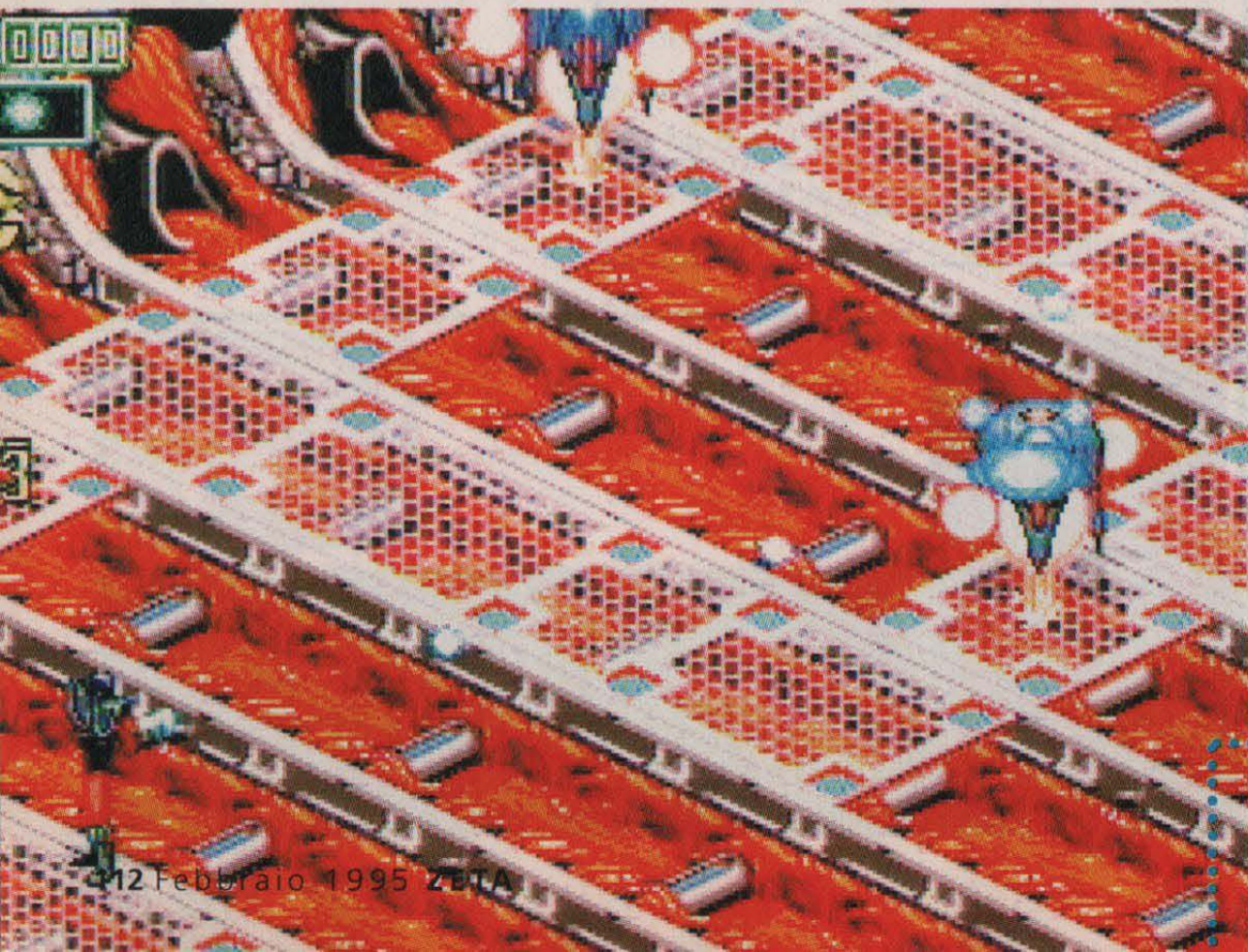
Questo è il boss finale che vi attende alla fine del gioco. Non sarà facile da sconfiggere, quindi è meglio se vi fate aiutare da un amico. Che poi è quello che abbiamo fatto noi...

amico con cui dividere l'esperienza) dello *Skeleton Krew* in questo sparatutto dalla visuale inusuale, ma non aspettatevi di ricevere anche voi una lauta ricompensa, a parte i complimenti dei programmatori...

Uno dei principali problemi dei giochi isometrici è sempre stato il sistema di controllo: muoversi in un mondo visto da 3/4 è molto difficile, figuratevi poi sparare e centrare un bersaglio in movimento! I programmatori della Core hanno quindi studiato il problema in cerca di una soluzione: *Skeleton Krew* ne è la prova tangibile dei loro sforzi.

Se all'inizio storcerete il naso davanti all'originale sistema di controllo via joystick, ben presto vi accorgete della sua funzionalità: premendo uno dei quattro tasti di funzione è possibile scegliere il metodo di controllo a seconda della situazione; qualsiasi metodo scegliate, dando un colpetto al pulsante di fuoco, il vostro personaggio salterà, mentre si comporterà in maniera differente nelle **azioni offensive**.

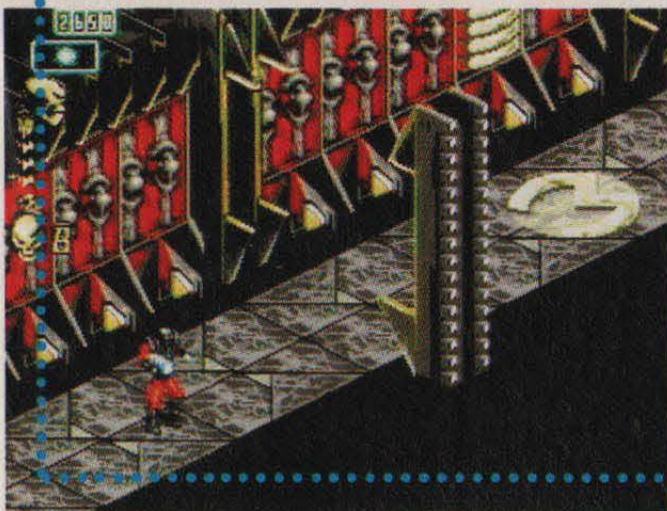
L'unica pecca di questo sistema di controllo è il salto, che non sempre si riesce a direzionare come si vuole, specialmente quando si tratta di dover salire delle scale.



Ogni tanto incontrerete delle barriere laser che vanno disattivate a colpi di blaster.



Il primo boss che incontrerete è facile da eliminare: basta muoversi velocemente e sparare a volontà.



Questo corridoio conduce direttamente all'ultimo livello, dove dovrete affrontare il cattivone finale.



Per colpa del sistema di controllo non ottimale, suderete parecchio per salire queste scale.

Inoltre, è possibile utilizzare la tastiera anche per muoversi e sparare, anche se il sistema migliore rimane il fido joystick.

Premendo il tasto Return, il primo giocatore potrà cambiare arma, mentre il tasto Tab serve per cambiare quella del secondo; sono disponibili due armi: la bomba a mano è comune a tutti i personaggi, mentre la seconda cambia a seconda del mercenario scelto (si tratta comunque di un'arma da fuoco meno potente). Oltre che per le armi in dotazione, i tre personaggi differiscono per **velocità e agilità** negli spostamenti. Queste caratteristiche non vanno trascurate, perché è molto importante riuscire a schivare i colpi nemici, visto che, a differenza di quanto accade nella maggior parte degli sparattutto, il vostro sprite si muove più lentamente dei proiettili degli avversari.

Le ambientazioni di gioco sono sei, ognuna divisa in quattro o cinque livelli, e vanno dalla città del futuro alla giungla aliena; ogni tanto il gameplay varia leggermente, ma in pratica in tutti gli stage bisogna fare la stessa cosa: sparare, sparare e sparare. E correre. ...Si, perché i nemici continuano ad arrivare a frotte; più ne uccidete, più ne arrivano, quindi l'ideale è liberarsi la strada e darsela a gambe appena possibile. E purtroppo, per questo motivo, è difficile trovare una zona sgom-

bra di nemici dove sia possibile fermarsi e riordinare le idee.

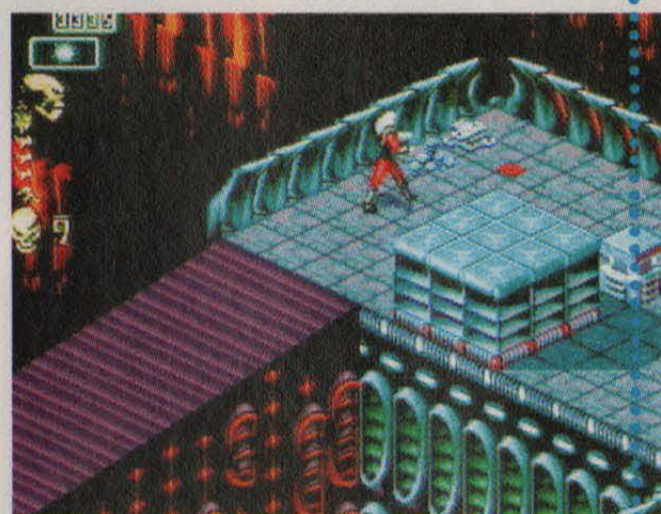
In conclusione, *Skeleton Krew* dà l'idea di un gioco sviluppato in fretta, discretamente giocabile ma con alcuni aspetti negativi che non sarebbero sfuggiti a un playtest più approfondito.

Avrebbe potuto essere più divertente, più vario, e meno frustrante, ma non è nessuna di queste cose. Quello che è certo, però, è che può divertire abbastanza e che durerà qualche settimana... giusto il tempo che ci vorrà prima che esca qualcosa di meglio.

Paolo Verri



Questo è uno dei livelli più impegnativi per via delle postazioni radar e dei getti di vapore. Quella specie di rana, poi, non vi lascerà in pace fino a che non l'avrete ridotta a un mucchio di cenere



Raccogliendo i bonus guadagnerete molti punti, ma purtroppo non potrete potenziare le armi.



VELOCITÀ E AGILITÀ

Dei tre mercenari, il più veloce e agile è Rib, una sensuale donna-cyborg che ha accumulato grande esperienza nelle azioni di guerriglia; Spine rappresenta il giusto compromesso tra velocità e versatilità negli scontri a fuoco, essendo dotato di un laser discretamente potente; Joint è il più pericoloso dei tre, è armato di un efficiente blaster ma è al tempo stesso il meno veloce del gruppo.



Info

Skeleton Krew gira solamente

sui modelli di Amiga della fascia superiore (ovvero 1200 e 4000) anche se non se ne capisce il motivo.

Il chipset AGA viene utilizzato unicamente per la palette estesa delle schermate e per velocizzare le routine, non ottimali, che in alcune rare occasioni mostrano il loro punto debole: quando sullo schermo si trovano diversi nemici che sparano sul protagonista e che si muovono a destra e sinistra, il gioco rallenta; è comprensibile che questo possa accadere su un A500, ma non su un 1200. Se per ottimizzare il codice fossero serviti altri due mesi di lavoro, nessuno si sarebbe lamentato; i responsabili della Core, invece, hanno optato per una pubblicazione addirittura in anticipo rispetto alla data annunciata, tralasciando anche alcune caratteristiche precedentemente previste, come i power up delle armi e la sezione a scorrimento orizzontale a bordo di un jetsky. Tra non molto dovrebbe uscire anche la versione per CD³².



+ Quattro ottimi sistemi di controllo per ogni tipo di azione • I mondi alieni sono ben disegnati e i colori vengono usati benissimo per ricreare la giusta atmosfera • Musiche (soprattutto quella iniziale) molto belle • Il gioco acquista valore se giocato in due

- Si sente il bisogno delle password • I sporadici rallentamenti rivelano alcune pecche di programmazione • Con qualche colore in meno, sarebbe potuto girare perfettamente anche su un 500 • Mancano i power up delle armi che avrebbero spezzato la monotonia delle partite

6

METAL MARINES



Sistema: **PC**
 Genere: **STRATEGICO**
 Software House: **MINDSCAPE**
 Sviluppatore: **INTERNO**

GUNDAM

Le vicende della Federazione Terrestre e del Principato di Zion sono state narrate in numerose serie di cartoni animati giapponesi. Fra di esse ricordiamo MS Gundam (trasmesso anche in Italia), Gundam 0080 War in the Pocket, Gundam 0083 Stardust Memories, Z Gundam, ZZ Gundam, il film Char Counterattack (in cui incontriamo Amuro Rey e il Maggiore Char Aznable), Gundam F91 e le recenti serie V Gundam e G Gundam, indirizzate al pubblico più giovane.

Primi Tasti

All'inizio è molto importante trovare un luogo ben protetto per il quartier generale... Successivamente è indispensabile sondare il territorio nemico con i missili per scoprire l'ubicazione delle sue basi.

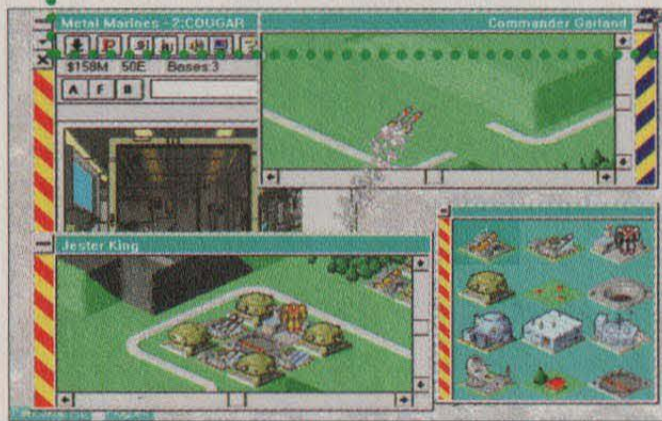


Gli amanti di giochi di strategia che sognano di essere al comando di truppe fantascientifiche, appoggiate da mezzi ultra-moderni e da robot da combattimento, troveranno presto difficile smettere di giocare a questo Metal Marines!

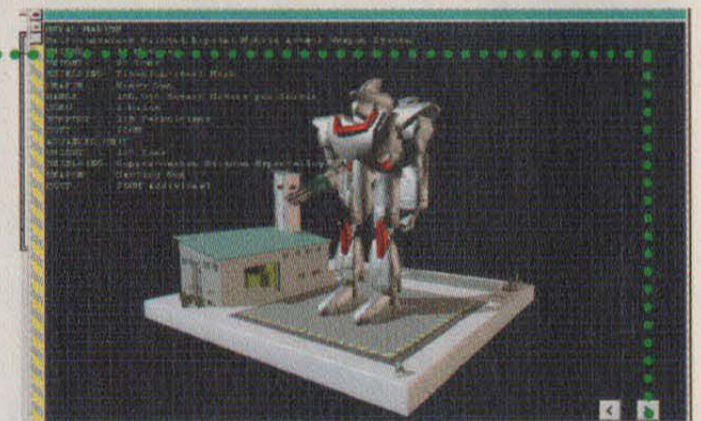
La storia che fa da background agli scontri militari di questo gioco non è certo originalissima e, anzi, se vogliamo, possiamo trovare parecchi paralleli e molte analogie con le vicende della "Guerra di Un Anno" della serie Mobile Suit Gundam.

La guerra dell'Anti-Materia distrusse praticamente la civiltà terrestre: i continenti furono ridotti in brevissimo tempo a una serie di arcipelaghi formati da isole corrose e spezzate. I governi dei paesi della Terra (o ciò che ne rimane) decisero allora di unirsi sotto un'unica bandiera per tentare di rimediare alla distruzione che avevano contribuito a diffondere durante la guerra: così venne fondato l'Impero della Terra Unita. Ma il controllo sulle colonie satellitari attorno al pianeta divenne presto sempre più labile, fino alla ribellione dei coloni e a una serie interminabile di piccoli conflitti e di agitazioni che culminò con l'ascesa al potere di un dittatore sanguinario: Zorgeuf il Grande.

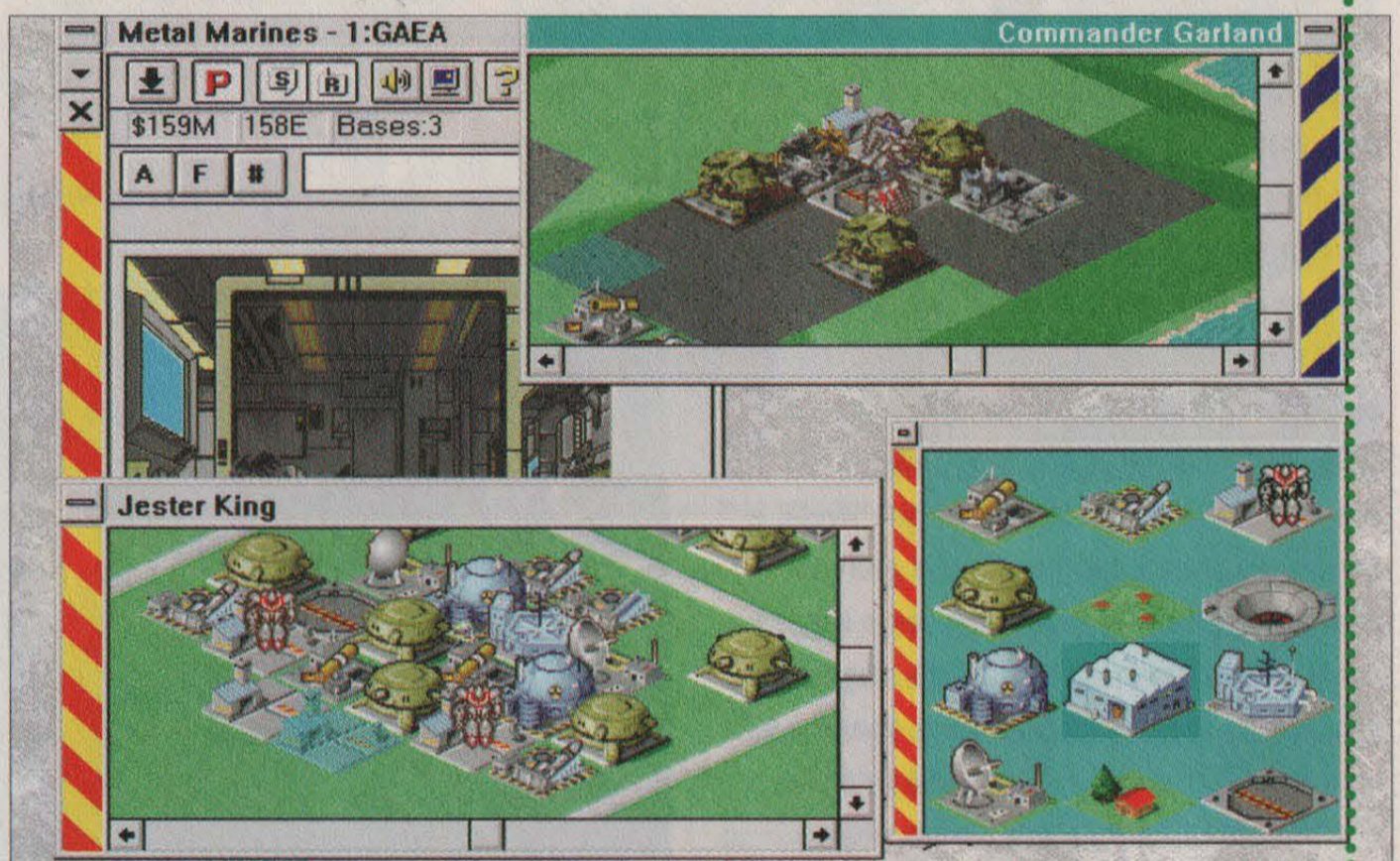
Ora la sete di potere di Zorgeuf lo ha portato a creare delle teste di ponte sulle isole terrestri non controllate dall'Impero, e il nostro compito sarà, naturalmente, quello di affrontarlo prima che il suo potere sulla Terra si rafforzi oltre ogni speranza di vittoria... Un compito difficile, considerando le risorse a disposizione dei nostri nemici.



Lo spettacolo dei missili che volano da una finestra di Windows all'altra è sempre simpatico...



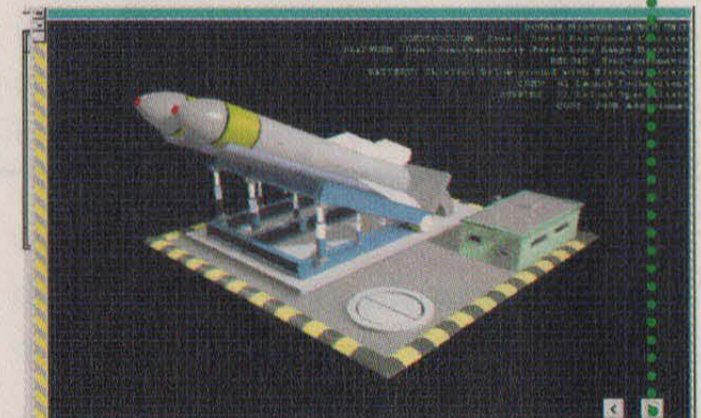
I Metal Marine possono essere potenziati e armati fino a diventare praticamente invincibili.



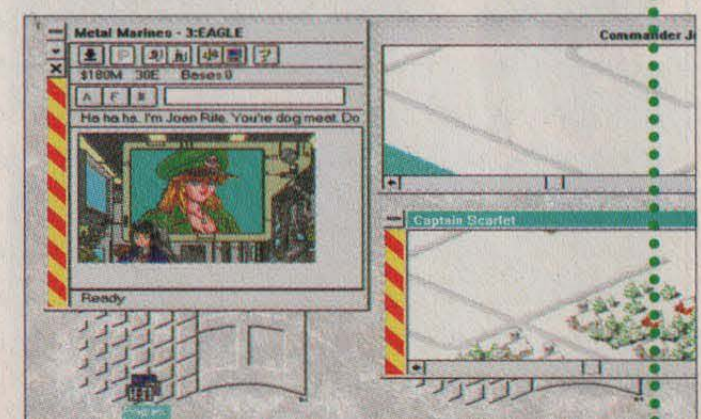
La finestra in basso mostra il vostro territorio, quella in alto a destra mostra l'isola del nemico, mentre quella subito sotto contiene tutte le installazioni a disposizione... Sempre che abbiate il denaro necessario!

Una volta lanciato il programma (che potrete giocare soltanto in ambiente Windows), vedrete apparire delle finestre, peraltro abbastanza autoesplicative: una finestra di messaggi vi permetterà di accedere a una serie di interessanti opzioni (decidere il livello delle animazioni, richiamare l'Help On-Line, mettere in pausa il gioco, ecc.), le due finestre principali mostreranno la vostra isola e quella del vostro avversario, mentre una finestra più piccola vi presenterà il tipo di armi e di installazioni a vostra disposizione.

Fra queste troverete le basi missilistiche, utili per attaccare a distanza il nemico, delle postazioni di artiglieria pesante per difendere le vostre basi, dei lanciamissili da intercettazione anti-



Una delle schede tecniche che mostrano gli armamenti; in questo caso, un doppio lanciamissili.



Ogni tanto vi arriveranno dei messaggi da parte del nemico, col tentativo di intimidirvi.



ZETA Test

MECHA

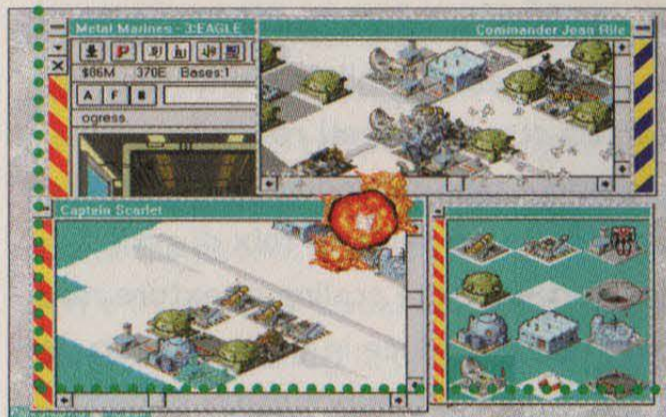
Il termine "Mecha" indica un robot corazzato dotato di armi di vario genere utilizzato a scopi bellici. Originariamente usato parlando dei modelli di robot trasformabili della serie Robotech, venne poi esteso a tutti i cartoni animati giapponesi sull'argomento, da Gundam a Five Star Stories.

aerea, campi di terreno minato, stazioni radar, basi finte per confondere il nemico, un quartier generale di amministrazione bellica per aumentare il denaro a disposizione, un'enorme stazione capace di lanciare missili anti-materia e installazioni civili. Naturalmente il vostro asso nella manica saranno proprio i Metal Marines, dei mecha super corazzati e dotati di diversi tipi di armamento adatti a tutte le missioni.

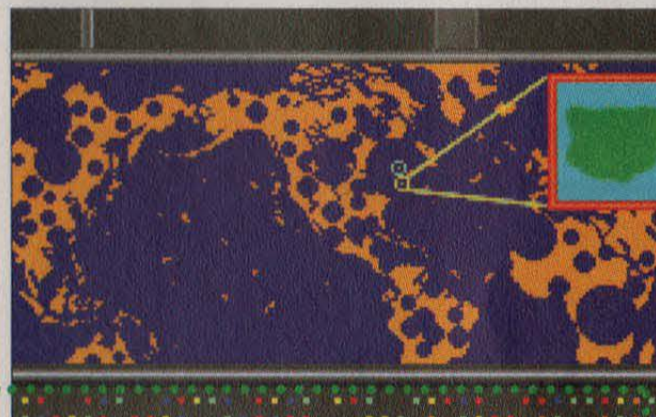
All'inizio di ogni missione dovrete decidere dove installare le vostre tre basi principali: sarà meglio tenerle lontane dal raggio dei missili nemici e circondarle di postazioni di artiglieria, missili anti-aerei e un paio di Metal Marines, per evitare che vengano subito individuate e distrutte: una volta che le avrete perdute, infatti, avrete inesorabilmente perso lo scontro, mentre, ovviamente, il vostro obiettivo sarà quello di individuare e distruggere quelle avversarie.

Uno degli aspetti più divertenti di questa versione (il gioco è già uscito qualche mese fa per Super Nintendo) sono le animazioni dei vari attacchi: quando darete l'ordine di colpire una certa zona dell'isola nemica con i missili, vedrete l'unità selezionata lanciare il missile che volerà da una finestra all'altra, raggiungere il luogo prescelto!

Naturalmente la tattica è importante per conseguire la vittoria, ma dopo i primi, elementari scontri, scoprirete che anche la gestione delle vostre risorse economiche ed energetiche è fondamentale. L'unione della parte strategica con quella, per così dire, "gestionale", fa



La battaglia infuria e, purtroppo, sullo schermo noterete numerosi e notevoli rallentamenti!



Ecco come si presenta la Terra dopo la Guerra dell'Antimateria che fa da background al gioco.

di questo *Metal Marines* un gioco sicuramente divertente, anche se, forse, più adatto a chi sta muovendo i suoi primi passi nel campo dei giochi di strategia che ai veterani del genere, data la semplicità e l'esiguo numero delle variabili in gioco, nonché il modo in cui alcune missioni vengono "guidate" influenzando le vostre scelte.

Yuri Abietti

Info

Il gioco necessita di un processore 486 e di almeno 4 Mb di RAM. Una volta installato su hard-disk occupa circa 10 Mb. Supporta tutte le principali schede grafiche, fino a una risoluzione in SVGA di 640x480 in 256 colori e schede sonore Sound Blaster compatibili e Roland MT-32 e LAPC-1. È possibile, inoltre, giocare tramite modem con 8 Mb di RAM e un 2400 Hayes compatibile. È necessario un mouse Microsoft compatibile e, ovviamente, il sistema Windows 3.1.



Nelle prime fasi di una partita passerete molto tempo aspettando che le installazioni vengano completate. Vi consiglio di fare subito un centro logistico e una centrale di energia.

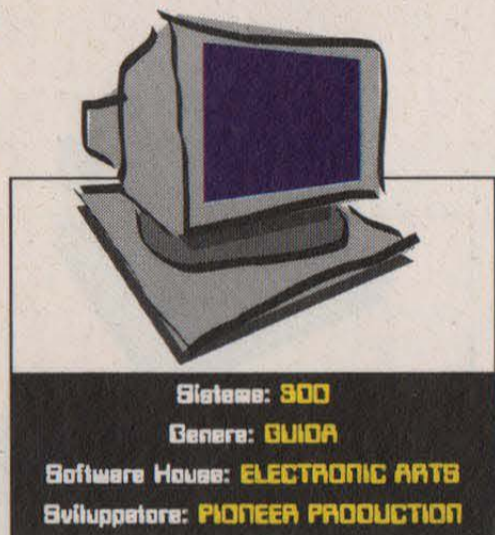


+ Sistema di controllo intuitivo • Azione divertente e intelligente

- Troppi rallentamenti nelle animazioni • Alcune missioni sono difficilissime e dovrete ripeterle fin troppe volte

6

THE NEED FOR SPEED



TEST DRIVE

Questo titolo è stato la bandiera della Accolade sul finire degli anni Ottanta ed è giunto al terzo episodio nel 1990. Al volante delle vetture sportive più belle e care del mondo ci si cimentava in folli corse attraverso le strade più suggestive degli Stati Uniti. Così come in TNFS bisognava guardarsi dai "cops", che se ci acchiappavano per tre volte ci arrestavano.

SISTEMA DI CONTROLLO

È possibile scegliere fra cambio automatico e manuale, ma noi consigliamo quello manuale: innanzitutto perché corrisponde al livello di difficoltà più elevato e appagante, e poi perché così i motori sono molto più pronti e salgono di giri più rapidamente. Nonostante le alte cilindrata, infatti, in alcuni casi la coppia sembra insufficiente.

L'Electronic Arts aveva lasciato i possessori di 3DO al manubrio delle moto di Road Rash: Ora, con The Need for Speed, consegna loro le chiavi di alcune fra le più belle auto del mondo.

L'attesa che ha preceduto l'uscita di questo titolo è stata grande, così come grande era la nostra curiosità quando finalmente abbiamo potuto metterci le mani sopra. Stringendo convulsamente il joystick abbiamo attraversato velocemente la schermata delle opzioni, nella quale si seleziona il modello di macchina e il tipo di percorso, e ci siamo tuffati senza indugio nel gioco vero e proprio.

Al primo impatto siamo stati colpiti da due impressioni sostanzialmente contraddittorie: da una parte la distinta percezione di avere di fronte uno dei giochi di guida graficamente più dettagliati e spettacolari mai visti su un sistema domestico (sotto questo punto di vista è superato solo da Ridge Racer per Sony PlayStation), dall'altra una sensazione di déjà vu: sia la struttura di gioco che l'atmosfera generale, infatti, ricordano nettamente quelle di Test Drive, una vecchia conoscenza dei possessori di PC e Amiga. In realtà, questa sensazione non è affatto casuale: il team di sviluppo responsabile di questo prodotto, la Pioneer Productions, è lo stesso che ha programmato, con il nome di Distinctive e sotto etichetta Accolade, Test Drive in versione Amiga. Al di là dei corsi e ricorsi storici, comunque, The Need for Speed si presenta subito come un titolo estremamente interessante. Selezionando una delle due visuali esterne, che inquadrano la vettura da un punto di vista posto idealmente al di

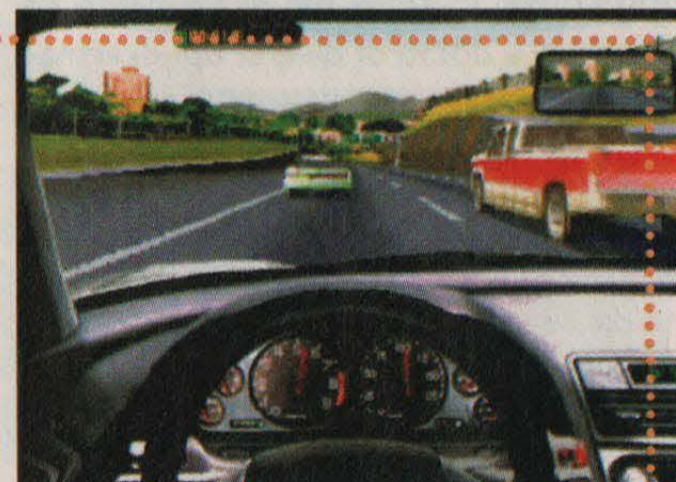
sopra del cofano posteriore, si può ammirare la cura con cui è stato riprodotto il paesaggio esterno: la strada si snoda sullo schermo inerpandosi in prospettiva fin verso la linea dell'orizzonte in modo molto realistico; sull'asfalto è riprodotta fedelmente la segnaletica orizzontale, mentre ai bordi della carreggiata si accumulano ghiaia e sporco che pregiudicano l'aderenza della macchina; alberi, colline, ponti, tunnel, cartelli stradali, pareti rocciose a strapiombo e persino mongolfiere fanno da cornice, in un perfetto mix di grafica poligonale, sprite scaling e texture mapping che si traduce in una vera gioia per gli occhi. A tanta abbondanza di detta-

glio grafico fanno da contraltare una buona velocità e un'eccellente fluidità, sostenuta da un frame rate piuttosto elevato. Soltanto raramente il programma sembra mostrare qualche lieve incertezza nell'elaborazione del paesaggio, ma si tratta di fenomeni che si collocano appena sopra la soglia della percettibilità.

Anche se le due visuali esterne sono senz'altro le più spettacolari, è con la prospettiva interna che si ottengono le soddisfazioni più grandi. Il sistema di controllo ha infatti un taglio più simulativo che arcade. Ciò significa che il comportamento delle vetture è decisamente realistico e richiede uno stile di guida



La visuale esterna dà sicuramente il risultato visivo più gratificante. Gli amanti di Virtua Racing la preferiranno ma, per guidare...



...è decisamente preferibile quella interna. In questa modalità, infatti, possiamo tenere d'occhio con maggiore precisione lo sterzo.

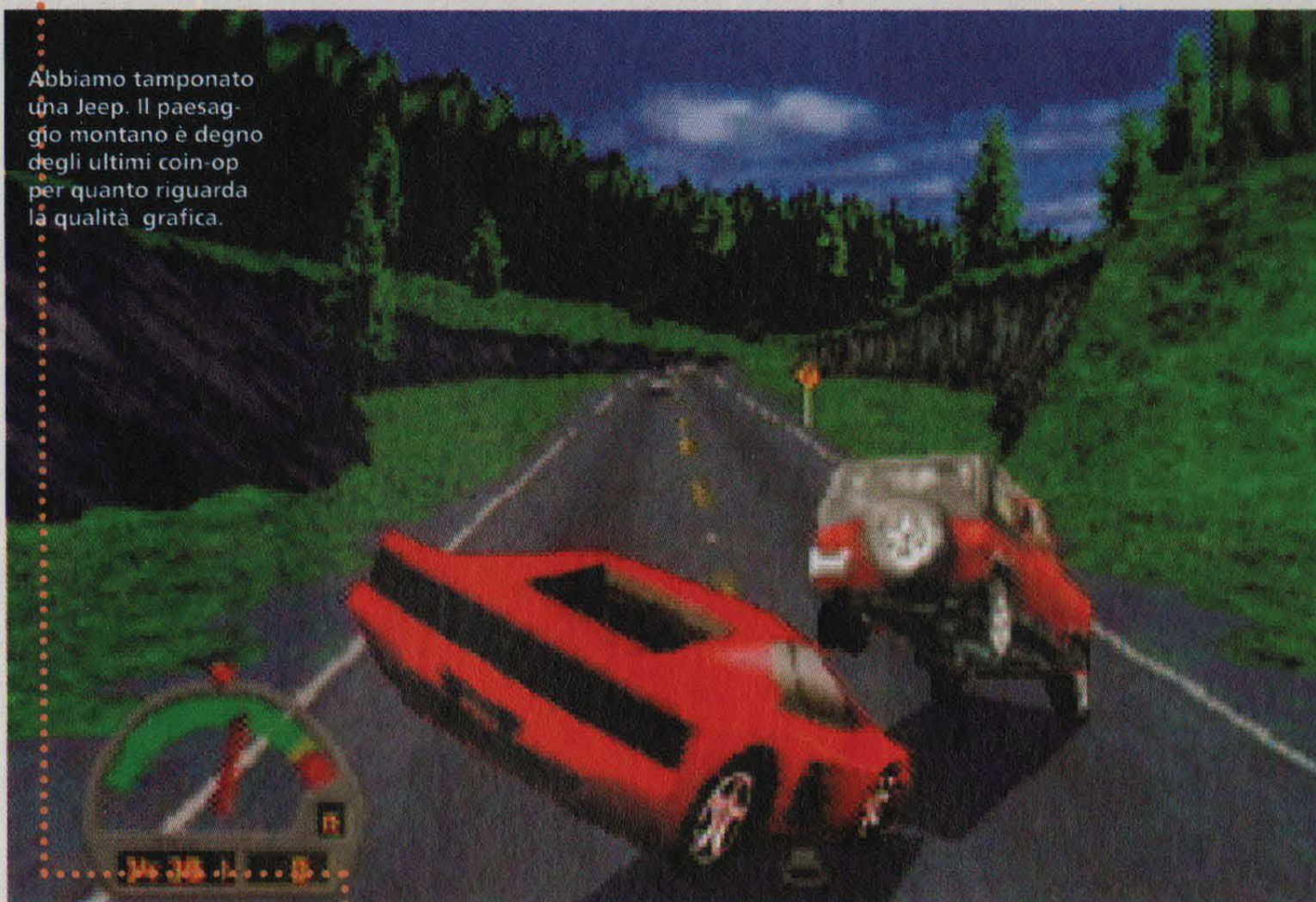


In Need for Speed non mancano gli incidenti spettacolari. Questa sezione in riva al mare è una delle più suggestive.

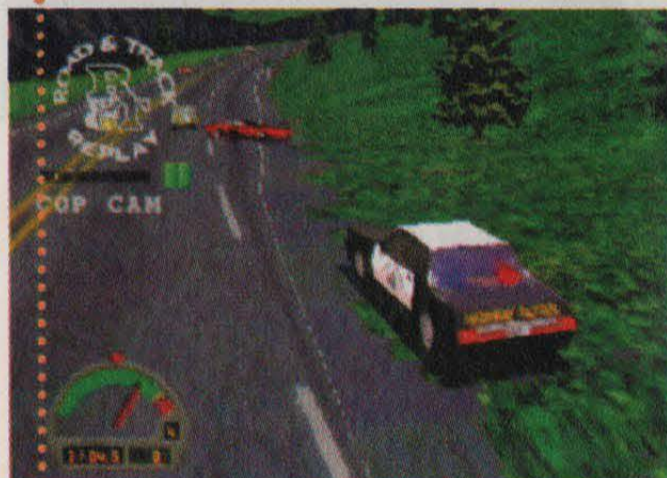
Info

The Need for Speed risiede su un singolo CD-ROM e incorpora, oltre al codice del gioco in se stesso, numerose sequenze in Full Motion Video, com'è nella tradizione del 3DO. Questi filmati, la cui qualità è molto buona, illustrano le caratteristiche delle vetture nella fase di selezione mostrando le mentre compiono manovre e passaggi altamente spettacolari. Attraverso il FMV è gestita anche la sfida con l'avversario computerizzato, impersonato da un attore che, prima e dopo ogni performance, si esibisce in coloriti monologhi che variano dal minaccioso all'irridente. Altrettanto caratteristici sono gli incontri con la polizia: le prime volte il gioco si limita a mostrare l'immagine statica di una agente che porge una multa per eccesso di velocità dal finestrino, ma superate le tre infrazioni si assiste al filmato del nostro arresto, con tanto di ammanettamento. Quando il gioco è intrinsecamente valido, questi elementi di contorno, resi possibili dal supporto ottico, sono i benvenuti.

Abbiamo tamponato una Jeep. Il paesaggio montano è degno degli ultimi coin-op per quanto riguarda la qualità grafica.



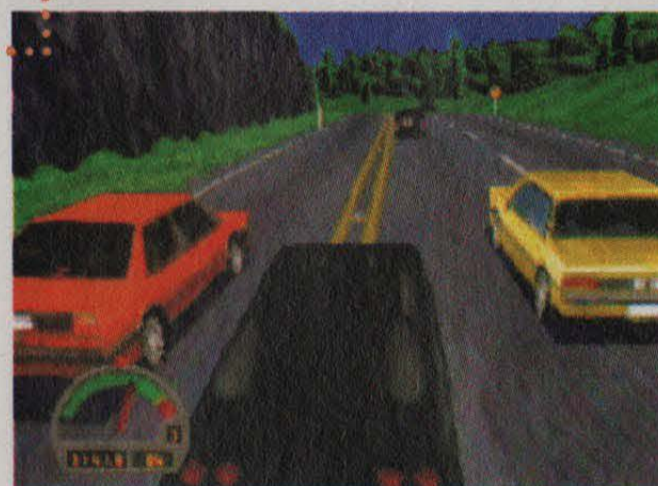
Chiunque sia stato su una "highway" americana può testimoniare il realismo della grafica.



La vettura della polizia si è lanciata al nostro inseguimento. Se ci prende per tre volte...è finita!

molto pulito e attento, per attuare il quale è preferibile avere sotto gli occhi cruscotto e volante: si perde un po' del panorama ma si guadagna in coinvolgimento. A questo proposito bisogna sottolineare la presenza di un difetto abbastanza fastidioso: poiché l'engine grafico non è in grado di visualizzare il paesaggio esterno quando la prospettiva ruota in modo anomalo, ogni volta che la vettura compie manovre azzardate (testacoda, curve in derapata, incidenti) il programma passa automaticamente alla visuale esterna, per ritornare a quella interna non appena la situazione si normalizza, il che risulta talvolta veramente indisponente.

È possibile scegliere fra otto diverse vetture di serie, tutte rigorosamente sportive (e carissime), ognuna delle quali dotata di un peculiare comporta-



Un sorpasso decisamente azzardato. Considerato il realismo con cui vengono effettuate tutte le manovre in NFS, la soddisfazione è impagabile.

mento su strada. Gli scenari disponibili, invece, sono solo tre, tutti suddivisi in altrettante tappe a svolgimento lineare e selezionabili a piacere dalla schermata delle opzioni. Nel complesso è proprio la lunghezza limitata dei percorsi la mancanza più grande di questo titolo. Sia dal punto di vista grafico che simulativo, infatti, The Need for Speed è ineccepibile: può invece venire a mancare l'interesse sul lungo periodo una volta che si siano ripetutamente completati tutti i percorsi disponibili.

Marco Rana

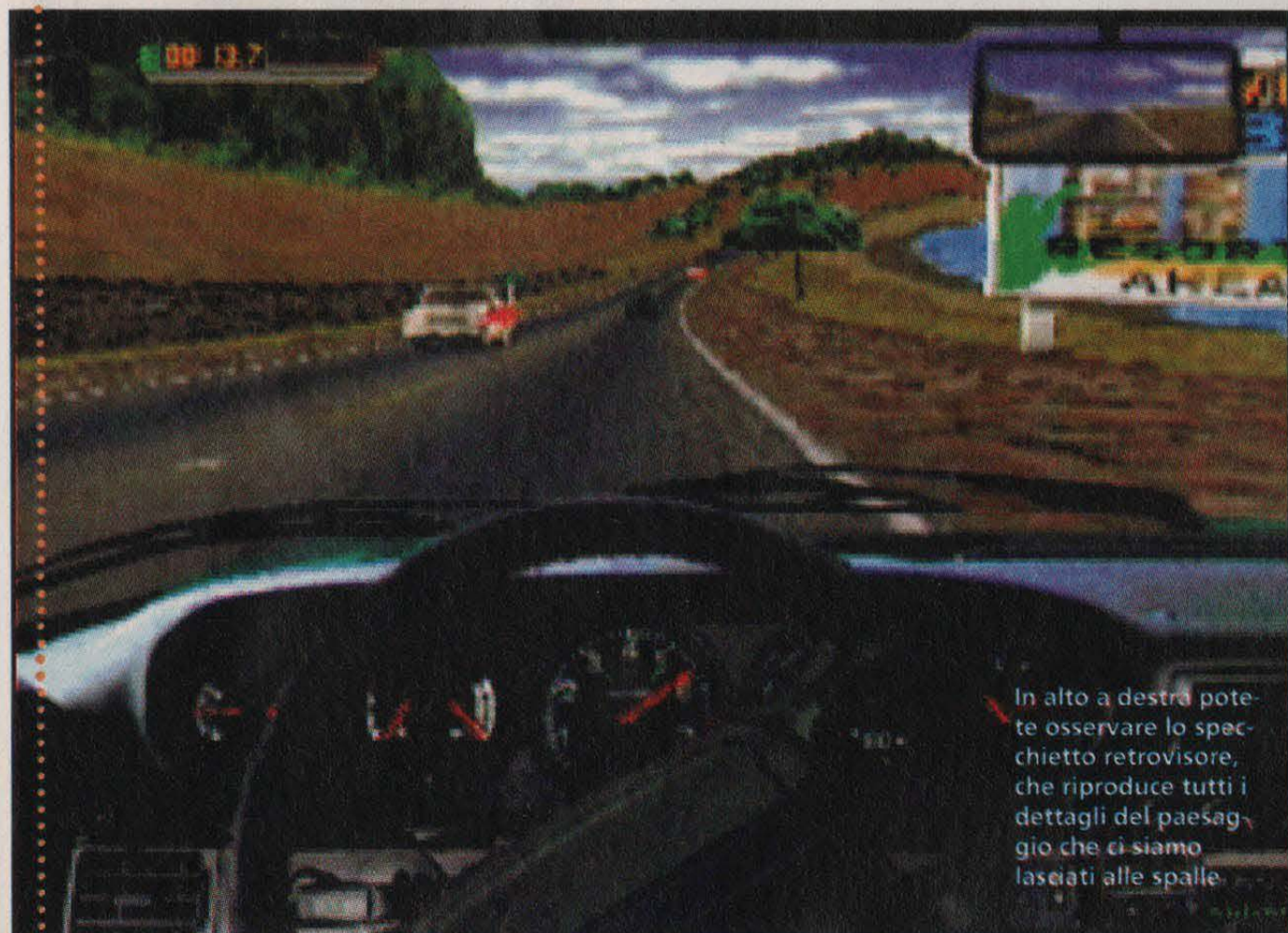
Si ringraziano Play Game Shop e Alex Computer (Torino)

OTTO DIVERSE VETTURE DI SERIE

In particolare abbiamo: la Lamborghini Diablo VT, un vero mostro di potenza; la Dodge Viper RT/10, dotata di grande coppia ai bassi regimi; la Chevrolet Corvette ZR-1, un po' lenta sul dritto; la Mazda RX-7, agile ma poco potente; la Ferrari 512 TR, velocissima ed equilibrata allo stesso tempo; la Porsche 911, rapida ma rigida da condurre; la Honda NSX, godibilissima e confortevole; la Toyota Supra Turbo, molto buona in accelerazione.

SCENARI

Il più semplice è quello cittadino che si attraversa a velocità costantemente elevate, anche perché il senso di marcia è unico. Il secondo consiste in una strada litoranea che costeggia l'oceano per poi immergersi in una splendida foresta. Il terzo e più impegnativo è quello alpino: qui si affrontano veri e propri tornanti e dossi sui quali le vetture decollano letteralmente. Nella terza tappa di quest'ultimo scenario compare anche la neve, molto bella da vedere ma assolutamente insidiosa.



In alto a destra potete osservare lo specchietto retrovisore, che riproduce tutti i dettagli del paesaggio che ci siamo lasciati alle spalle.



- + L'engine grafico è molto valido e riesce a gestire il grande livello di dettaglio del paesaggio senza pregiudicare velocità e fluidità.
- Le vetture rispondono in modo realistico ai comandi impartiti e richiedono un approccio molto attento: ogni partita diventa così un'esperienza di guida convincente.
- Il programma non riesce a gestire le situazioni di emergenza dalla visuale interna e passa automaticamente alla prospettiva esterna.
- I propulsori di tutte le vetture mancano di coppia e accusano troppo pesantemente i dislivelli: è presumibile che i modelli veri siano in realtà molto più pronti e potenti.

virtuali

gli specialisti della simulazione

a MILANO in
via Rasori 8
M PAGANO
tel. 02-461-936

da noi puoi trovare:

SOFTWARE

- Simulatori di Volo
- Wargames
- Giochi di Strategia
- Simulazioni sportive
- Adventures

HARDWARE

- Computer
- Schede Video
- Schede Audio
- Lettori CD-Rom
- Upgrade al vostro computer



La scheda video preferita dai simulatori di volo!

Il noto network telematico Compuserve ha realizzato una mega-prova tra tutti gli appassionati di Flight Simulator 5 per cercare di scoprire quale fosse la migliore configurazione per il famoso programma. Il risultato è stato che nei primi 20 classificati, ben 11 PC montavano una scheda grafica ATI! Inoltre supporta l'alta risoluzione a 800x600 con l'espansione grafica 3DAGS di ATP ed è l'unica VGA in commercio che permette di utilizzare 256 colori anche con Flight Simulator 4!

Roland

La migliore scheda audio per PC! Si monta sopra la SoundBlaster 16 (o compatibili) e permette di ascoltare le colonne sonore dei giochi in formato SCC1, Canvas o General MIDI.

IL CURSORE

Vendita computer ed accessori, software di ogni tipo, inoltre tutti i videogiochi pubblicizzati su questa rivista

COSA ASPETTI A POTENZIARE IL TUO COMPUTER?

Scheda madre Ib 256 Cache fino a DX4	Lit. 195.000
Simm 1MB 30 Contatti	Lit. 83.000
Simm 4MB 30/72 Contatti	Lit. 360.000
Hard Disk 365MB IDE	Lit. 366.000
Hard Disk 420MB IDE	Lit. 420.000
Micro 486 33MHz 5X	Lit. 160.000
Micro 486 80MHz DX2	Lit. 461.000
Micro 486 100MHz DX4	Lit. 759.000
Pentium 90MHz Plato + Scheda M.	Lit. 1.990.000
Scheda Video Cirrus Logic LB	Lit. 200.000
Scheda Video ET4000W32 LB	Lit. 269.000
Kit Discovery Creative:	Lit. 485.000
Sound Blaster 16bit + CD-ROM doppia velocita' Kodak Compatibile, Corso d'inglese e molti videogiochi, casse acustiche	

Hai problemi con il config? Non sai cosa vuol dire autoexec? Non ti funziona qualche gioco? Nessun problema chiamaci con sole L.120.000 annuali ti risolviamo i tuoi problemi via telefono!

cRc sistemi

centro realizzazione riparazione computer

PC DESKTOP INTEL INSIDE 486 66MHz DX2 Local Bus
Hard Disk Removibile 540MB - 4 MB Ram - Drive 1.44 MB
Scheda SVGA 1MB Local Bus Cirrus Logic 5428.
Monitor Time Line SVGA - Mouse Microsoft Compatibile

Lit. 1.879.000

PC TOWER INTEL INSIDE PENTIUM PLATO 90MHz PCI
Hard Disk 540MB - 8MB Ram - Drive 1.44 MB
Scheda SVGA PCI TSENG ET4000 1MB
Monitor Colore Pitch 0.28 - Mouse Microsoft Compatibile

Lit. 3.890.000

Pentium
processor

Attenzione per chi acquista una delle due configurazioni
puo' aggiungere il Kit Discovery Creative a solo

Lit. 439.000

RIDGE RACER



“Natura non facit saltus” scriveva il botanico Linneo, intendendo dire che la natura non fa salti, ma procede per lente e graduali trasformazioni. L'avvento di Ridge Racer per PlayStation Sony, però, segna un vero e proprio balzo in avanti nella storia dei videogiochi domestici.



Prima dell'inizio della gara questa bella ragazza sfila in vostro onore. Poco sopra la vostra testa, invece, passa un inquietante elicottero.



In questo momento vi trovate in decima posizione. Mettetecela tutta e cercate di superare almeno un paio di avversari.



Alla fine di questo tratto di strada troverete un megaschermo su cui scorrono alcune immagini pubblicitarie e alcune sequenze di Galaga, lo stesso sparattutto con cui potete giocare durante il caricamento.

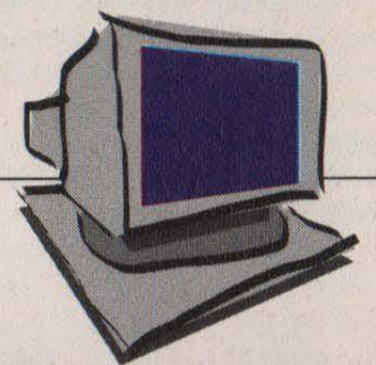
Info

Non solo Ridge Racer risiede su un singolo CD-ROM, ma viene caricato interamente in memoria in meno di 20 secondi. La possibilità di inserire un comune CD audio e trarne il commento musicale, poi, apre nuovi orizzonti alla musica nei videogiochi e rivoluziona completamente il concetto stesso di "sonoro". Di fatto, nel caso di Ridge Racer, si può solo esprimere una valutazione sulla qualità degli effetti sonori, peraltro ottimi: la colonna sonora dipende esclusivamente dai gusti personali di ognuno. L'impressione è di guidare con l'autoradio accesa: fantastica la guida notturna con "Si viaggiare" di Lucio Battisti o la sinfonia n. 41 di Mozart; eccezionale lottare per il primo posto ascoltando "Led Zeppelin II". Per i puristi del coin-op, comunque, sono presenti anche tutti i brani originali ascoltati in sala giochi. Piccola curiosità: i CD-ROM della PlayStation non sono iridescenti, ma colorati con un elegante e sofisticato nero semi-opaco. Noblesse oblige...

Certo, non stiamo parlando di evoluzione naturale ma di evoluzione tecnologica, la quale procede sempre per salti e saltelli. Tuttavia, di fronte a questa nuova console e al primo gioco di guida che la accompagna è più opportuno parlare di rivoluzione: l'azione congiunta di Sony e Namco porta nelle nostre case un'esperienza ludica che fuori da una sala giochi non si era mai potuta provare. I protagonisti di questo exploit sono la PlayStation, il feticcio tecnologico del momento, e Ridge Racer, la conversione del coin-op che meglio di ogni altro ha saputo coniugare una grafica spettacolare alla perfetta simulazione del com-

portamento dinamico di una vettura sportiva.

È una piacevole sorpresa constatare come il caricamento del gioco da CD-ROM sia estremamente rapido: all'accensione il sistema impiega 18 secondi per eseguire un boot in cui, sulle note di un breve e suggestivo jingle, compaiono in successione il logo della Sony Computer Entertainment e quello della PlayStation; altri 19 secondi sono sufficienti per trasferire, una volta per tutte, l'intero gioco nella RAM della console. Durante le partite, Ridge Racer accede al CD solo per eseguire i brani di commento musicale, il che ha due conse-



Sistema: PLAY STATION
Genere: GUIDA
Casa: NAMCO
Sviluppatore: INTERNO

PLAYSTATION

Viene venduta con un solo joystick e senza alcun gioco in una scatola di cartone grezzo decorata con una foto color seppia, in uno stile simile a quello del packaging dei Macintosh Apple. Le dimensioni sono contenute (27x18x60 cm) e il design è semplice e molto elegante. Il joystick è un monumento all'ergonomia, anche se un po' troppo piccolo per le mani di un adulto: due delle cavità che ospitano le viti nel guscio inferiore, inoltre, sono collocate proprio nel punto in cui il dito medio viene premuto per stringere la presa e, alla lunga, possono dare fastidio.



COIN-OP

Il primo Ridge Racer era un cabinato "stand alone", ma con RR2, (sostanzialmente identico, eccezione fatta per l'introduzione di uno specchietto retrovisore) si possono collegare in link fino a otto macchine. In nessuna delle due versioni, comunque, è presente la visuale esterna, selezionabile invece sulla PS.

EFFETTI SONORI

Il rombo dei motori è assolutamente realistico e varia a seconda della macchina selezionata: un vero capolavoro, poi, è l'effetto di rimbombo che si crea nei tunnel. Anche il rumore dell'elicottero che volteggia sulla pista e quello dell'aereo che decolla sono riprodotti con grande fedeltà. Non mancano lunghi ed eccitanti brani di parlato campionato.

STILI DI GUIDA

Per non prendere troppi rischi è consigliabile tenere sempre premuto l'acceleratore e modulare la velocità col pulsante del freno: così facendo non si perde mai aderenza. Con questo metodo si può arrivare a vincere tutte le piste in modalità normale.

LA PISTA CONTROMANO

Vediamo di percorrere insieme un giro di pista a *Ridge Racer*, scegliendo, però, non il senso di marcia ordinario, ma quello inverso selezionabile una volta vinte tutte e quattro le competizioni di default. Stando attenti a non far pattinare troppo le gomme in partenza, percorriamo una veloce esse che immette su un'ampia curva a sinistra che si può prendere in pieno. Curva facile a destra e siamo sul ponte. Da qui un'impegnativa traiettoria destra-sinistra porta all'ingresso del sottopassaggio. Breve rettilineo con salto e curva a sinistra da percorrere in derapata. Tunnel con lunga curva a destra (è fondamentale tenere bene la traiettoria), leggero dosso su cui la macchina salta appena, curva decisa a destra subito seguita da un tremendo tornante a sinistra. È qua che si fa il tempo: bisogna decelerare, chiudere la traiettoria, riaccelerare bruscamente facendo partire il retrotreno e controsterzare immediatamente in modo da raddrizzare la vettura sul rettilineo del traguardo.



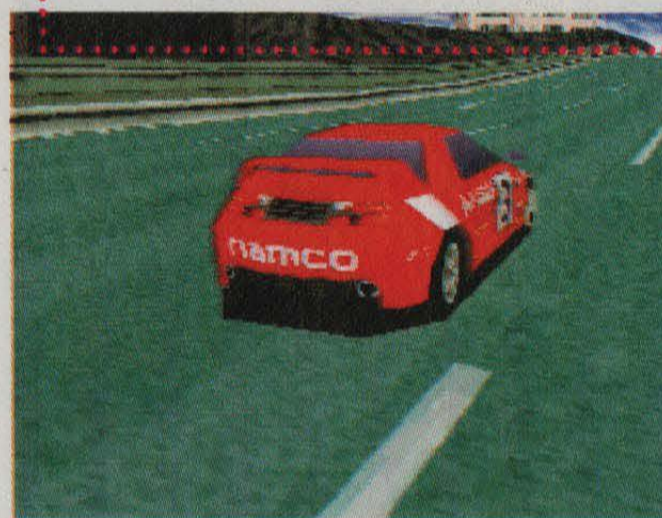
Ecco il famoso megaschermo. Si trova proprio all'imboccatura della galleria, nella quale potrete apprezzare la particolare atmosfera e l'ottimo effetto eco.

guenze: la prima è che se si preferisce pilotare ascoltando soltanto gli **effetti sonori** si può tranquillamente estrarre il disco e riporlo; la seconda è che se si vuole una colonna sonora personalizzata, basta inserire un qualsiasi CD audio, e il programma riprodurrà in sottofondo una delle prime sei tracce a piacere.

Considerato il livello di complessità del coin-op originale, *Ridge Racer* per PlayStation si può a pieno titolo definire come il più riuscito progetto di conversione domestica mai realizzato. Se la maggior parte del merito vada ai programmatori della Namco o agli ingegneri della SCE è difficile a dirsi: l'evidenza dei fatti ci dice solo che questo titolo riesce a riprodurre fedelmente le caratteristiche del suo illustre progenitore arcade, offrendo anche alcune peculiarità inedite. Dal punto di vista grafico, è stato necessario ridurre il numero dei colori e rinunciare alla tecnica dell'anti-aliasing (processo che consente di eliminare l'effetto scalettatura creato dalla giustapposizione di pixel nelle linee diagonali, per maggiori informazioni leggete lo speciale 3D che trovate in questo numero), ma la struttura dell'engine grafico è stata mantenuta in tutta la sua spettacolarità: il programma è una vera e propria apoteosi di texture-mapping e gestisce con grande disinvoltura la complessa e dettagliatissima grafica poligonale con cui è costruito il paesaggio. Soltanto in frangenti particolari (presenza simultanea dell'elicottero e di numerose vetture, oppure discesa dell'oscurità sulla pista) si verificano leggeri rallentamenti, ma la loro entità non pregiudica in alcun modo la performance



Sul cielo al tramonto si staglia la sagoma di un aereo in fase di decollo.



Un'immagine dello spettacolare demo. L'inquadratura cambia ogni pochi secondi.

complessiva del programma che si colloca a livelli di pura eccellenza.

Velocità e fluidità sono eccezionali: la sensazione di pilotare una vettura sportiva attraverso un contorto circuito cittadino è assolutamente convincente, anche in virtù di un frame rate che supera allegramente la soglia dei 30fps e conferisce ai movimenti su schermo una patina di vellutato realismo. Lievi esitazioni del texture-mapping (come sporadici ritardi nell'aggiornamento dello schermo o sottili linee di pixel fuori posto sulle superfici più complesse) vengono qui citate solo a titolo di completezza e, come lo "strabismo di Venere", costituiscono solo una trascurabile eccezione alla regola della perfezione.

Oltre alla sontuosa veste grafica, *Ridge Racer* offre una componente simulativa di prim'ordine che può essere esplorata adottando **stili di guida** diversi. Sulle prime, ci si può sbizzarrire percorrendo traiettorie allegre e spettacolari; in seguito sarà però necessario dominare la vettura mantenendola entro binari ben precisi; volendo però raggiungere i limiti prestazionali estremi consentiti dalla pista, occorrerà affinare la propria abilità, tramite un uso sobrio ma efficace della tecnica del controsterzo, in



Una suggestiva immagine presa all'interno della galleria. Sembra di essere a Montecarlo.



Le due visuali disponibili permettono di guidare dall'interno e dall'esterno della vettura.



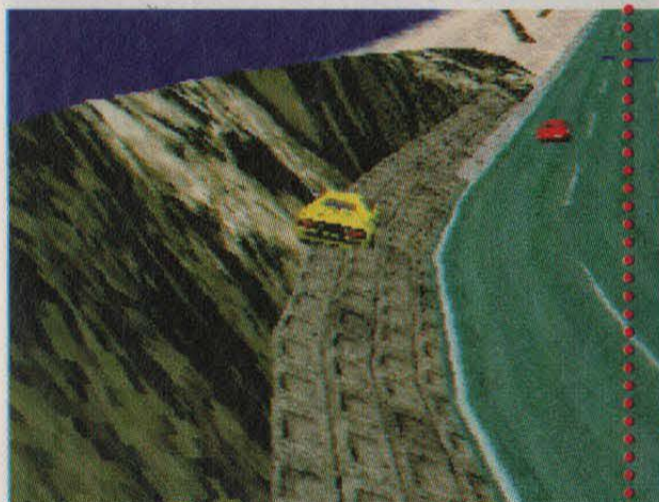
Ai lati della strada potete vedere due cartelloni pubblicitari che reclamizzano due giochi di prossima uscita su PlayStation: *Cybersleed* e *Starblade*

modo tale da percorrere fulmineamente anche le curve più strette, evitando nel contempo di impattare contro il bordo della carreggiata. È proprio la perfetta riproduzione delle reazioni dinamiche delle vetture sportive a conferire a *Ridge Racer* una grande profondità, nonostante una struttura apparentemente molto semplice, basata su un solo tipo di circuito. Per mantenere alta la sfida, inoltre, i programmatori hanno incluso un paio di **cheat** che rendono disponibili modalità di gioco più estese.

Complemento ideale di questo titolo saranno, non appena disponibili, le Memory Card da 128K su cui salvare le migliori prestazioni sul giro e sulla distanza: andranno inserite appena sopra la porta joystick e saranno pilotate dal sistema di gestione incorporato nella ROM della PlayStation. Specificamente per *Ridge Racer*, poi, la



Un'altra immagine del demo. Come potete notare le macchine sono molto realistiche.



Una volta terminata la gara potete assistere al replay delle vostre prodezze.



I sorpassi sono sempre molto spettacolari, ma non fatevi distrarre, potrebbe esservi fatale.



State per raggiungere l'ottavo in classifica. Poco più avanti c'è un lungo rettilineo, dovrete riuscire a superarlo.

Namco ha approntato uno speciale sistema di controllo, chiamato Negcom, che consiste sostanzialmente in un joystick snodabile: agendo su di esso dovrebbe essere possibile ottenere lo stesso tipo di risposta progressiva garantita da un vero volante.

Anche senza accessori, comunque, la combinazione PlayStation-*Ridge Racer* offre un cocktail perfetto ed esclusivo di tecnologia e simulazione: al di là dell'eccezionale livello realizzativo, questo titolo sa offrire al giocatore un'esperienza interattiva assolutamente irresistibile e travolgente che al momento non trova eguali in tutto il panorama videoludico domestico. Sony e Namco sono riuscite nel loro intento: la prima ha preparato un capolavoro di console e la seconda ne ha accompagnato l'uscita con una **killer application** virtualmente perfetta.

Purtroppo, l'Europa, come ogni altro paese del mondo a eccezione del Giappone, si trova per il momento nel limbo delle importazioni parallele (e vi resterà fino a settembre): conseguentemente, l'acquisto di una PlayStation e di *Ridge Racer* comporta un vero e proprio salasso. Ma se oggi c'è un gioco che veramente merita una follia, ebbene, questo è inequivocabilmente, assolutamente, clamorosamente *Ridge Racer*.

Marco Rana

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

CHEAT

Durante il caricamento appare una perfetta riproduzione di *Galaxians*. Realizzando un "perfect" nel breve tempo che si ha a disposizione, si ottengono 8 macchine supplementari, oltre alle 4 normalmente disponibili. Inoltre, se si completano al primo posto tutte e quattro le modalità di gioco inizialmente selezionabili, si può correre sulla stessa pista, ma in senso inverso. Se invece vi fermate prima del rettilineo che si trova poco dopo la partenza e vi lanciate ad alta velocità contro il muro bianco che si trova dietro la linea di partenza, vi ritroverete a gareggiare su un circuito "mirror", ovvero l'immagine speculare (con tanto di cartelli scritti al contrario) del circuito originale.

KILLER APPLICATION

Sono quei titoli disponibili in esclusiva per un solo sistema, la cui eccezionale qualità determina indirettamente la fortuna del sistema stesso. Proprio per questo, spesso raggiungono un livello di saturazione del mercato prossimo al 100% (una copia venduta per ogni macchina installata).

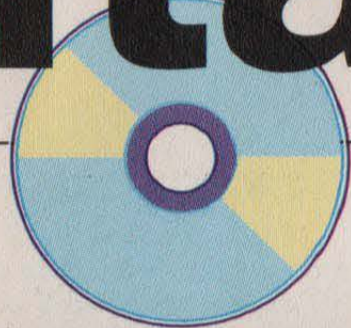


+ L'assoluta eccellenza dell'aspetto grafico/sonoro riproduce fedelmente il "look and feel" del coin-op originale. La possibilità di usare i CD audio per riprodurre in sottofondo le proprie musiche preferite è veramente geniale. Grandissima giocabilità. È un gioco assolutamente unico nel panorama videoludico domestico.

- Dopo aver chiesto il prezzo del pacchetto PlayStation+*Ridge Racer* occorre sottoporsi a terapia di rianimazione. Rappresenta l'ultimo, inesorabile esempio di "salto generazionale" che distrugge impietosamente tutti i consolidati punti di riferimento: dopo aver visto RR gli altri giochi di guida non sembreranno mai più gli stessi.



Italia Bella Firenze

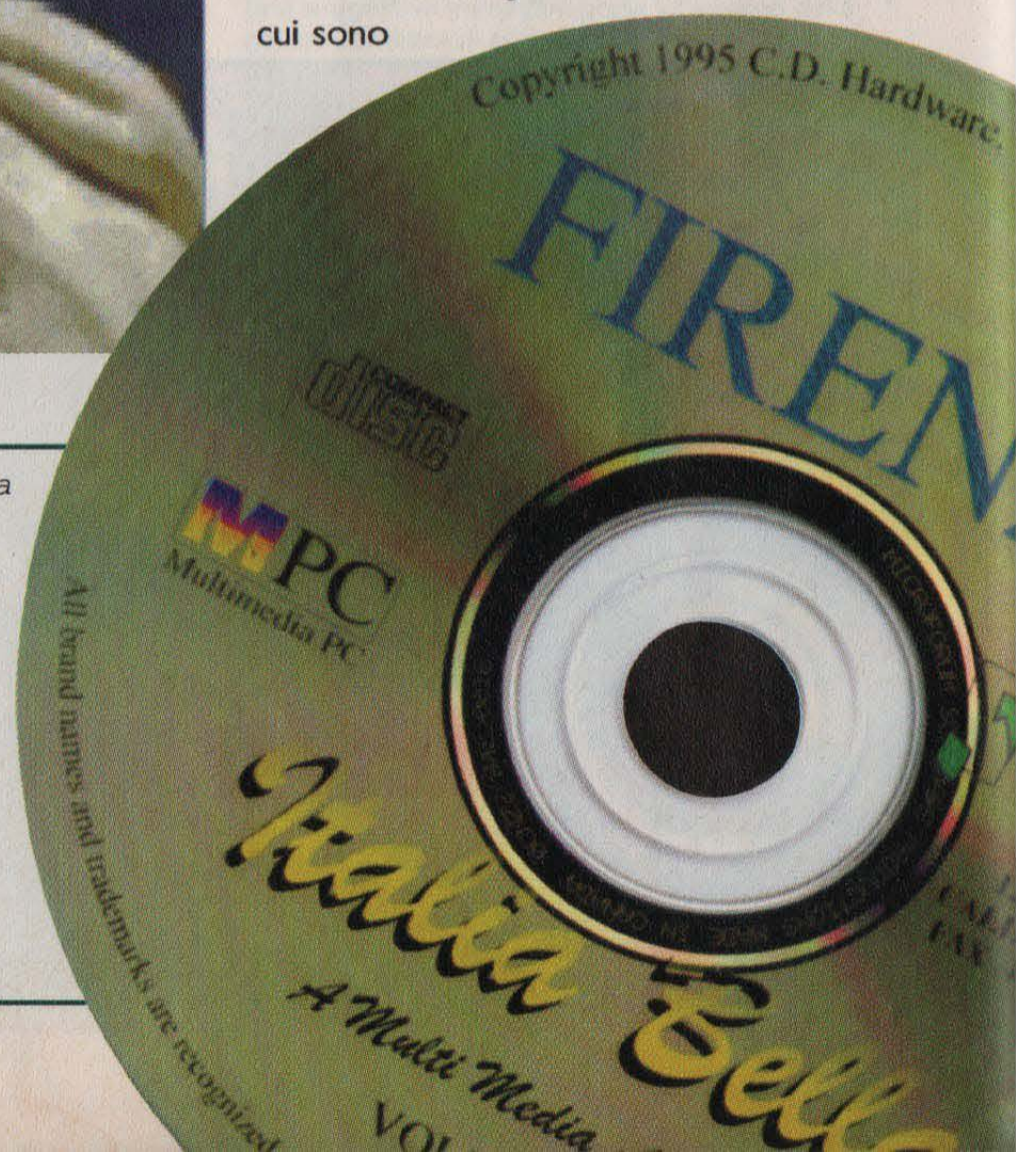
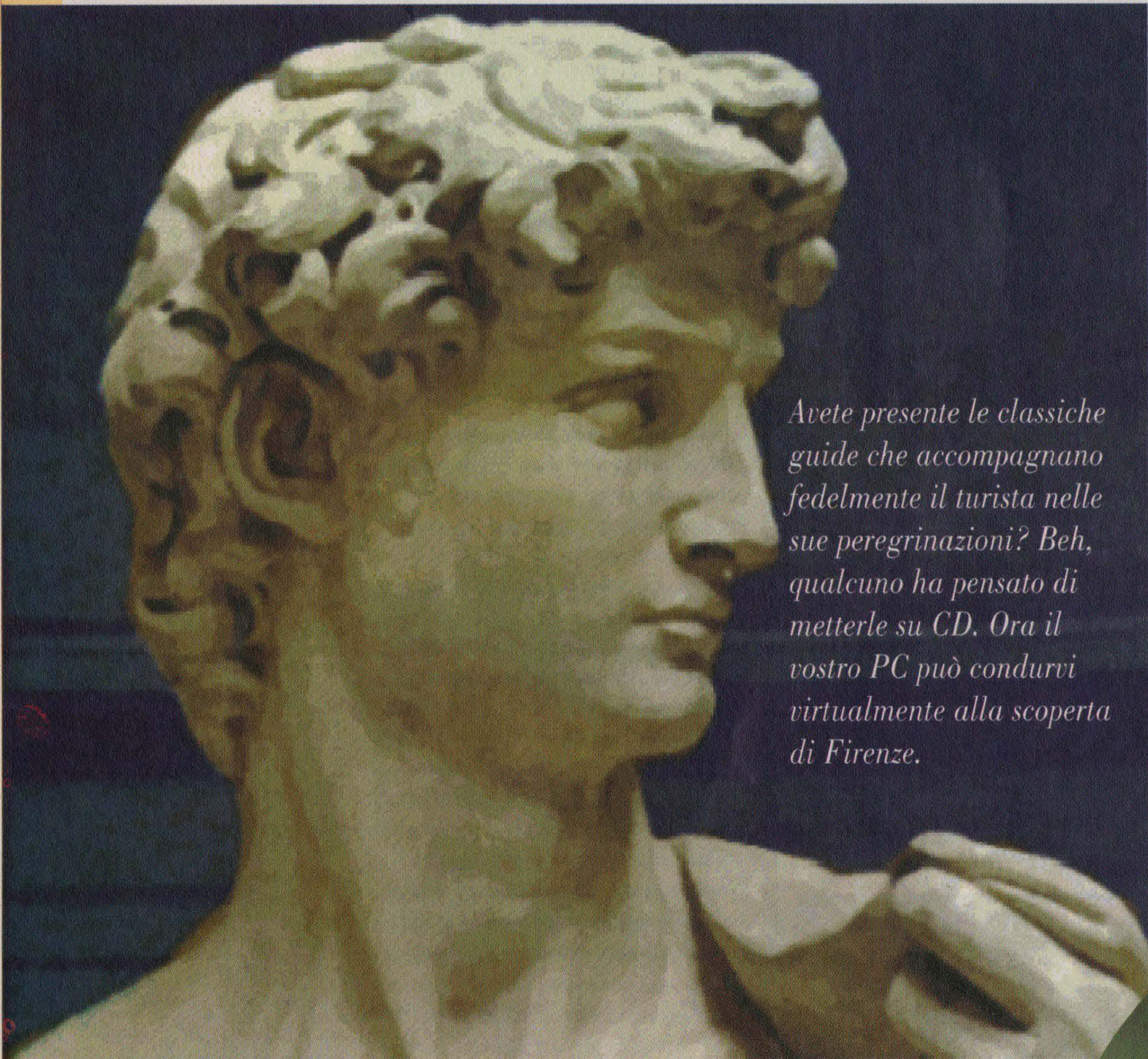


Case: C.D. Hardware
Sviluppatore: Marco Bono
Genere: Guida Multimediale

Italia Bella si propone di essere una guida adatta soprattutto al turista che vuole prepararsi alla visita di Firenze: infatti l'opzione principale di questo CD, utile sia per conoscere questa città "da lontano" che per pianificare una visita della città, vi presenta la carta di Firenze su cui sono indicati i principali monumenti e luoghi di interesse, come Palazzo Strozzi, la Chiesa di S. Spirito, gli Uffizi. A ogni punto d'interesse sono abbinati due o tre diapositive in True Color (ovvero a 16 milioni di colori) con relativa descrizione.

Ovviamente ai monumenti più importanti e conosciuti è stato dedicato maggior spazio e corredato da numerose foto, mentre quelli meno noti sono descritti da una o due immagini. Inoltre cinque monumenti, tra cui Ponte Vecchio e Piazza della Signoria, sono illustrati anche da altrettanti documentari filmati. La qualità video e audio di *Italia Bella* è molto alta: le immagini, infatti, sono state salvate con un formato di compressione che le visualizza, a seconda della modalità di Windows, a 256 oppure a 16 milioni di colori, mentre nella stragrande maggioranza dei prodotti multimediali, compresi i capolavori della Microsoft, troverete delle immagini solo a 256 colori. Anche i filmati sono stati realizzati con grande cura, sia sotto il profilo della regia che sotto quello di programmazione: infatti, nelle schermate a 256 colori una routine di dithering "ammorbidisce" le tonalità, rendendo il filmato veloce e accurato, anche se nella modalità a 16 milioni colori risulta decisamente più fluido. Per quanto riguarda l'audio, la CD Hardware ha impiegato quattro speaker professionisti per commentare i cinque filmati sia in italiano che in inglese, francese e tedesco, lingue in cui sono

Avete presente le classiche guide che accompagnano fedelmente il turista nelle sue peregrinazioni? Beh, qualcuno ha pensato di metterle su CD. Ora il vostro PC può condurvi virtualmente alla scoperta di Firenze.



+ Qualità video e audio davvero eccellente • Costa davvero poco

- Per sua stessa natura, essendo una Guida vera e propria, è un po' limitata

Info

Per installare *Italia Bella - Firenze* è necessario disporre di un 386 o superiore, di Windows 3.1, di 4 MB di RAM (anche se sono vivamente consigliati 8 MB) e di circa 7 MB di spazio su hard disk, più altri sette MB per il parlato in ogni lingua. È ovviamente consigliata una scheda sonora digitale per poter sentire il commento e una scheda grafica SVGA (256 colori in 640x480).



La terza opzione vi permetterà di scoprire come arrivare a Firenze in auto, treno o aereo.



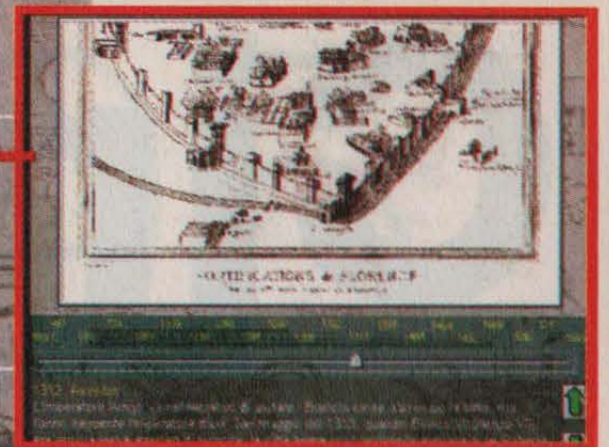
Italia Bella - Firenze vi offre quattro diverse opzioni principali, oltre ovviamente alla pianta della città.

Storia della città

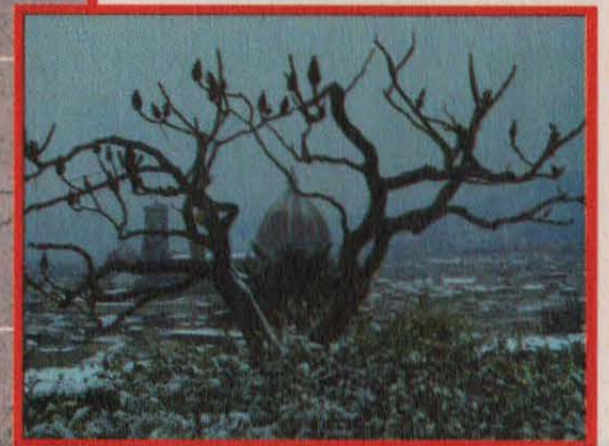
Luoghi caratteristici

Come arrivare

Personaggi storici



La prima sezione vi fornirà i dati principali sulla storia della città.



Con questa opzione potrete ammirare scorcii panoramici caratteristici.



Cliccando qui potrete accedere ad una galleria di personaggi storici.

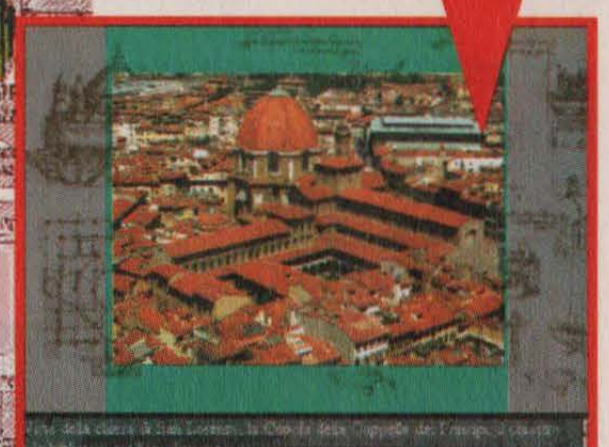
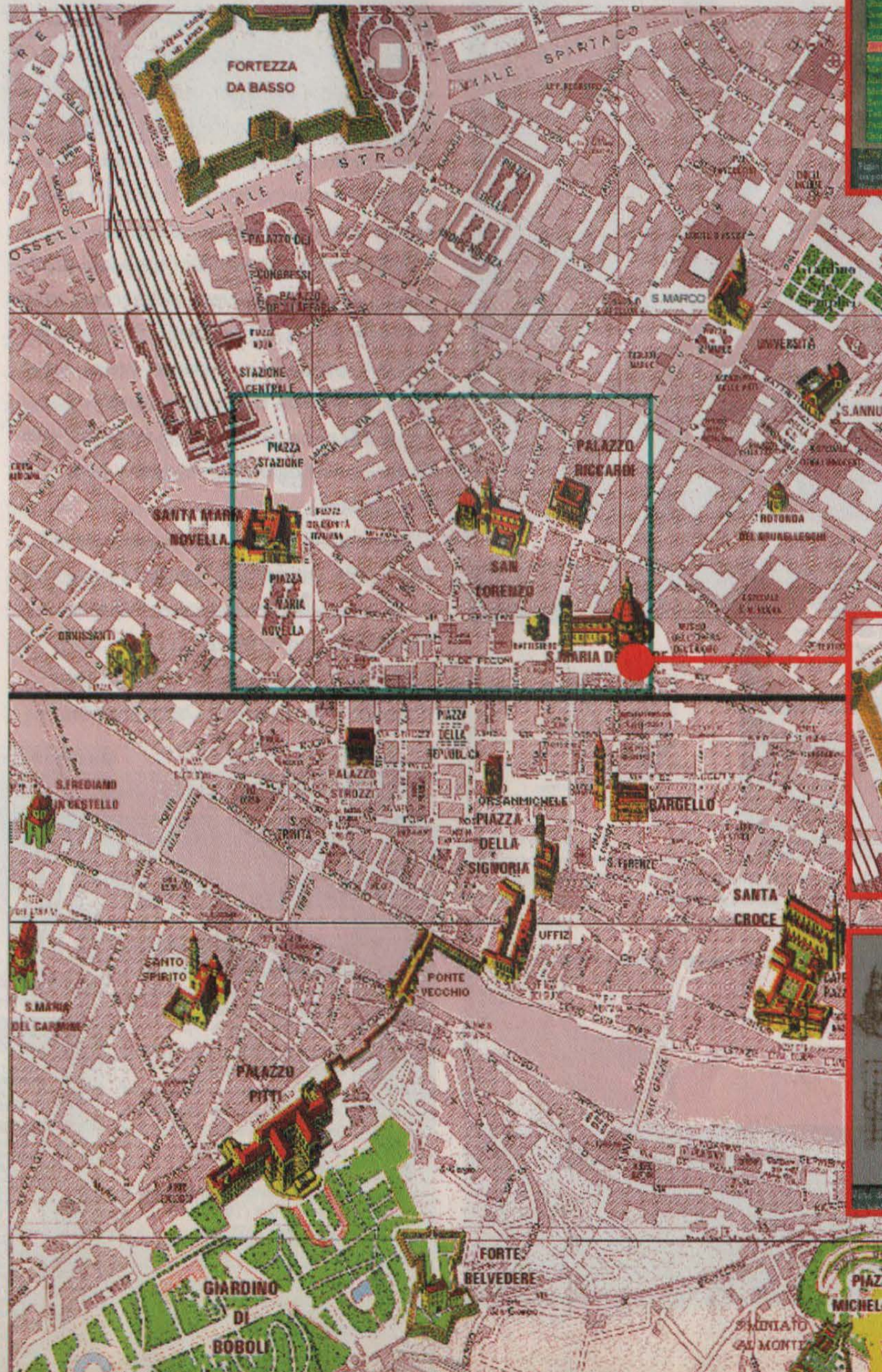
tradotti tutti i testi dell'intero CD.

Due altre opzioni di Italia Bella vi permettono di dare un'occhiata al passato di Firenze; la prima è una vera e propria tavola cronologica molto accurata, corredata da stampe e disegni d'epoca, che mostra periodo dopo periodo la storia della città; la seconda è un piccolo archivio storico biografico dei personaggi, come Leonardo da Vinci o Lorenzo de' Medici, che hanno pesato sulla sua storia.

Inoltre, a confermare l'idea di "guida turistica" su CD, la quarta opzione vi spiega come arrivare a Firenze via aria e via terra, con diversi consigli soprattutto per chi vuole raggiungere la città con il treno o in auto. Completa il tutto un vero e proprio portfolio di immagini che vanno dallo scorcio panoramico al particolare della chiesa, accompagnate da un commento musicale.

Al contrario di centinaia di enciclopedie, di guide storiche e di album fotografici, Italia Bella - Firenze si propone come un prodotto che ha uno scopo pratico; questo è, al tempo stesso, un grande vantaggio e il suo limite più grosso. Infatti, anche se la parte generale è un po' limitata, questo prodotto (venduto, fra l'altro, a un prezzo, a dir poco, concorrenziale - solo 29.000 lire) si rivelerà notevolmente utile per tutti coloro che intendano visitare Firenze, oltre a dimostrarsi interessante anche come semplice album fotografico.

Paolo Paglianti

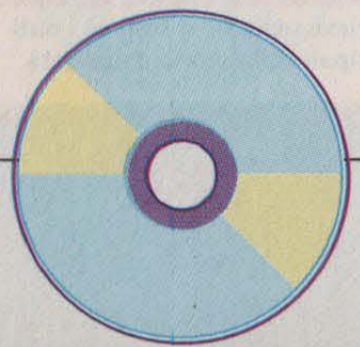


La mappa è divisa in "sezioni" in scala maggiore, dove sono riportati i principali monumenti.

CAPOLAVORI DELLA MICROSOFT

Se siete interessati all'arte, non possiamo che indicarvi Art Gallery della Microsoft, che non si limita a permettervi di visitare National Gallery di Londra, ma le consente di scoprire tecniche prospettiche e i "trucchi" dei grandi artisti del pennello.

Cinemanìa 95

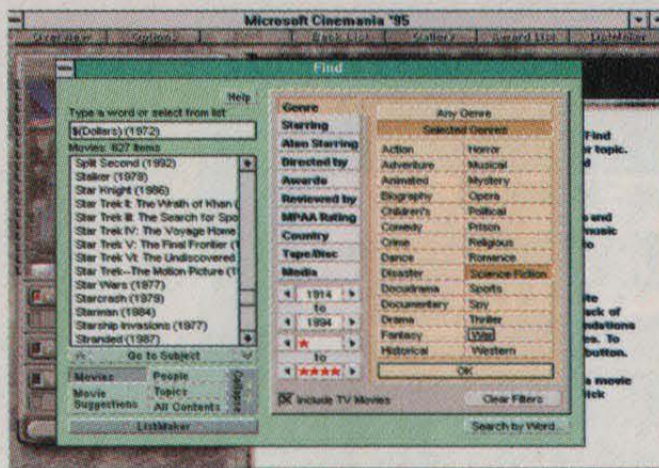


Supporto: PC-CD ROM
Casa: MICROSOFT HOME
Sviluppatore: INTERNO
Genere: ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

Nell'anno del centenario del cinema, l'enciclopedia più amata dai cinefili arriva al terzo aggiornamento, completa di articoli e trame sui film, gli attori e i registi dell'ultimo anno..



© & © 1992-1994 Microsoft Corporation. All rights reserved.



Potrete risalire ad un film inserendo titolo, genere, anno di produzione, attori o regista



Le quattro opzioni principali vi permettono di immergervi immediatamente nel prodotto.

Gli appassionati di cinema conosceranno quasi sicuramente *Cinemanìa 94*, l'incredibile enciclopedia cinematografica della Microsoft che contiene diverse migliaia di recensioni di film degli ultimi ottanta anni, insieme a biografie di attori e registi, di articoli di critica cinematografica, accompagnati ovviamente da moltissime immagini, centinaia di brani tratti da colonne sonore famose (come "Guerre Stellari") e altrettanti testi tratti dai dialoghi che hanno fatto la storia del cinema (come quello di Humphry Bogart in "Casablanca"). Per ogni film sono indicati il regista, gli attori principali, alcuni cenni sulla trama, la durata del film, fascia d'età e se la pellicola è a colori o in bianco e nero, oltre che a un giudizio tratto da manuali classici come il "Leonard's Maltin's Movie and Video Guide" o il "Roger Ebert's video Companion".

In questa nuova versione aggiornata alla fine del '94, troverete le trame e i fotogrammi di film molto recenti, come "Quattro matrimoni e un funerale", "Sirene", "Maverick", "Ace Ventura" o il "Re Leone", oltre alla lista dei premi Oscar vinti dai film

Info

Chi vuole installare

Cinemanìa 95 deve disporre di un 386 (anche se ovviamente è raccomandato un 486), 2 MB di RAM, 5 MB su hard disk e una SVGA con almeno 256 colori. Praticamente indispensabile anche una scheda sonora digitale (come ad esempio tutte le Sound Blaster o la Ultrasound).

del 1993, ma nel complesso non c'è una grande differenza con la versione del '94; ad esempio non c'è nessun video dell'ultimo anno e gli articoli su film del '94 sono solo un'ottantina.

Purtroppo, come per *Encarta 95*, non è possibile ricevere un disco di aggiornamento, quindi dovrete per forza comprare il prodotto completo. Tuttavia, se non avete ancora acquistato le precedenti versioni di *Cinemanìa* e siete degli amanti del grande e piccolo schermo, troverete semplicemente affascinante questo CD.

Paolo Paglianti

RECENSIONI

In *Cinemanìa 95* troverete più di 19.000 recensioni, 4000 biografie (con 2000 fotoritratti) un migliaio di diapositive di film, 168 brani di dialoghi, 139 pezzi musicali e una ventina di video clip in formato QuickTime.

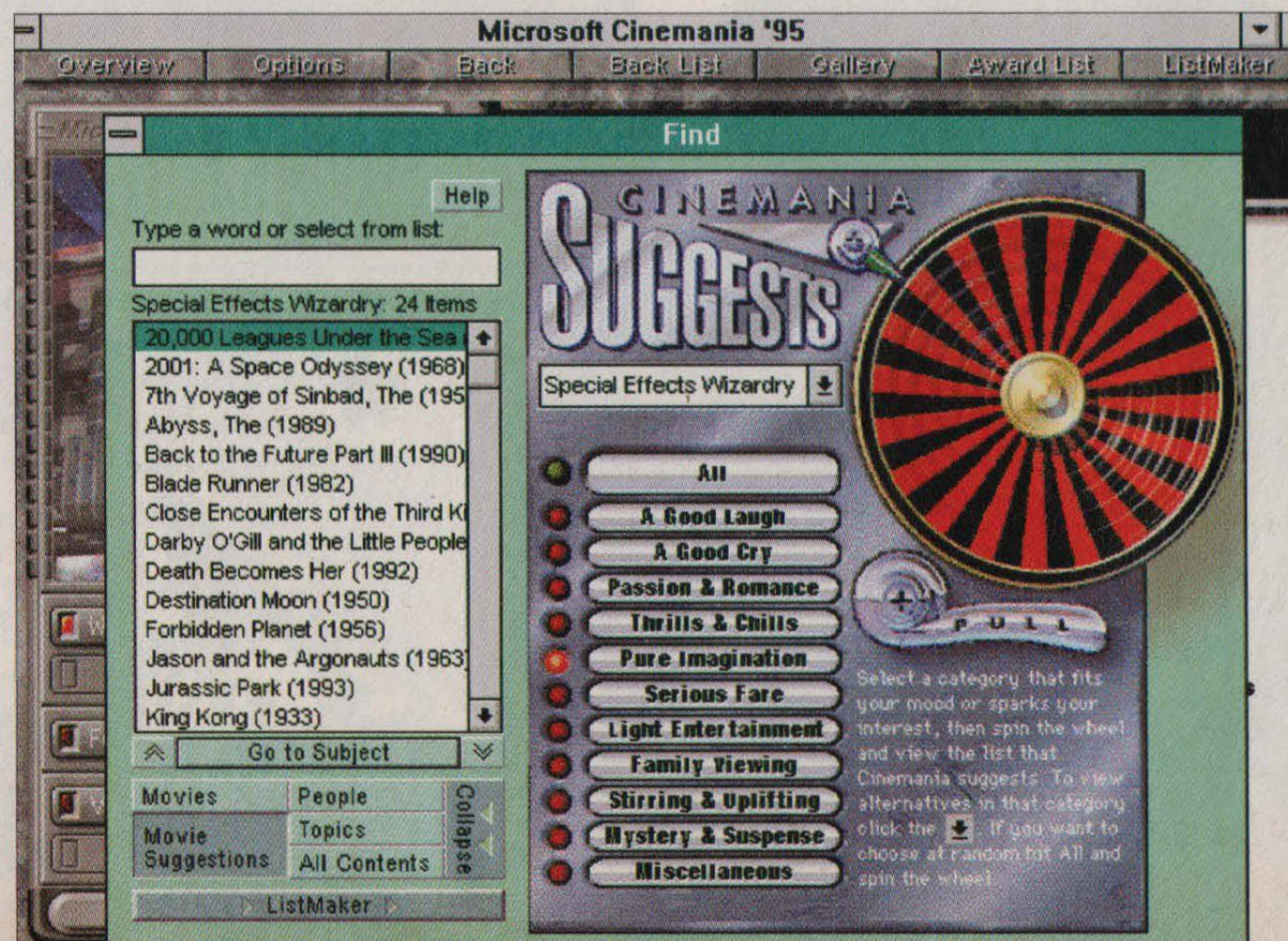


La "galleria multimediale" vi permette di vedere fotoritratti di attori, immagini e sequenze digitalizzate dei film e colonne sonore.

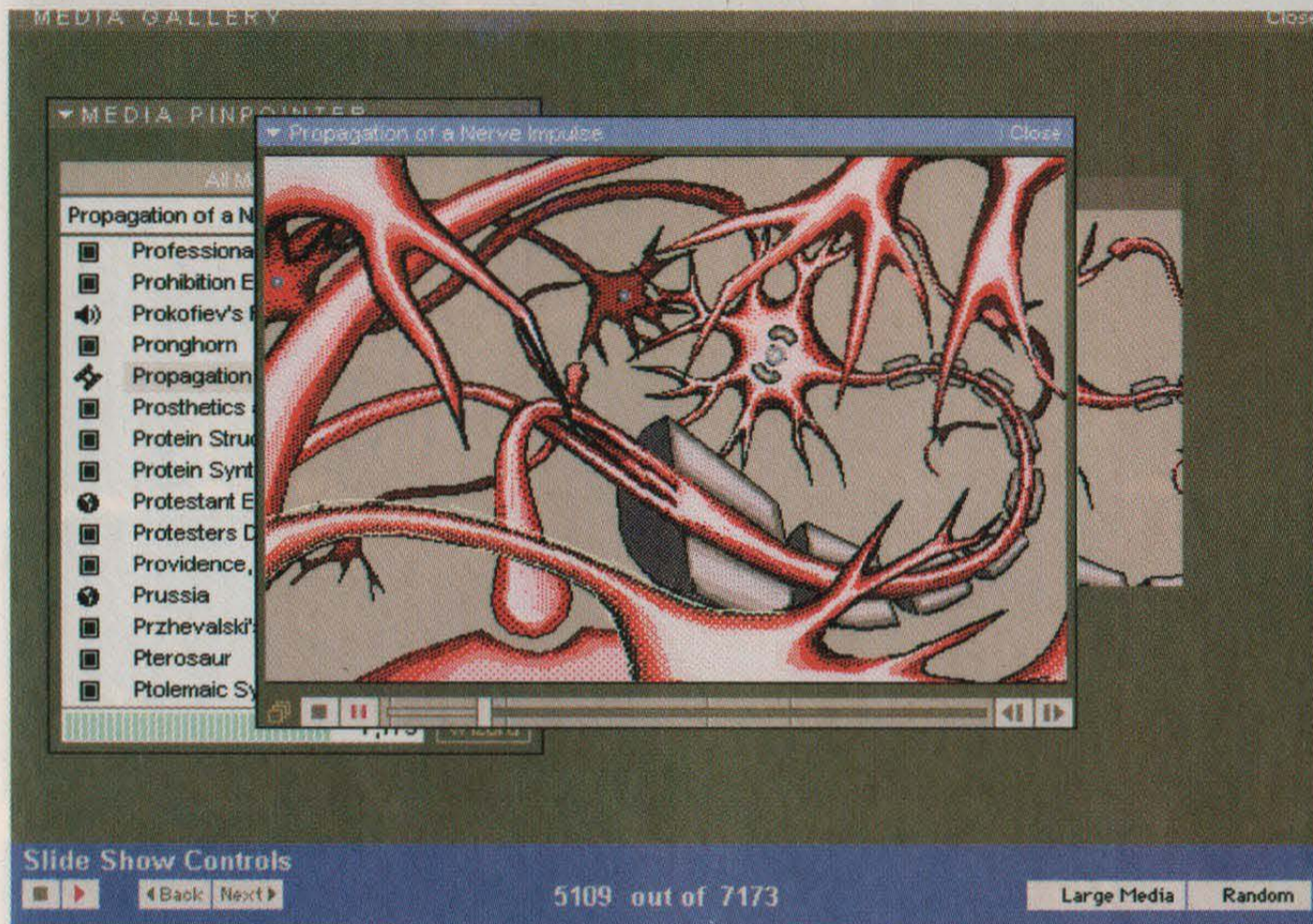


+ Un enorme numero di dati sul cinema su un solo CD • Aggiornato all'ultima stagione del '94 • Vi permette di rintracciare un film partendo da attori, regista, titolo, anno di produzione e genere

- Purtroppo non esiste un programma di aggiornamento venduto separatamente • Solo un'ottantina di nuovi film recensiti.



Encarta 95



Molti articoli di *Encarta 95* sono accompagnati da video e filmati, con tanto di commento audio. Purtroppo per ora non è prevista una versione in italiano di questa vastissima enciclopedia.

Encarta si è sempre distinta per l'alta quantità dei contenuti, la mole impressionante di dati contenuta sul suo singolo supporto ottico e la qualità della grafica e del sonoro, riuscendo a battere concorrenti d'eccezione, come la *Compton's Multimedia Encyclopedia* o la *Grolier Electronic Encyclopedia*. Tuttavia, al contrario di prodotti come *Cinemanìa 95*, spesso una enciclopedia non diventa troppo "vecchia" e datata nel giro di un solo anno, quindi verrebbe da chiedersi se questa nuova versione aggiornata contenga qualche novità che ne giustifichi l'acquisto.

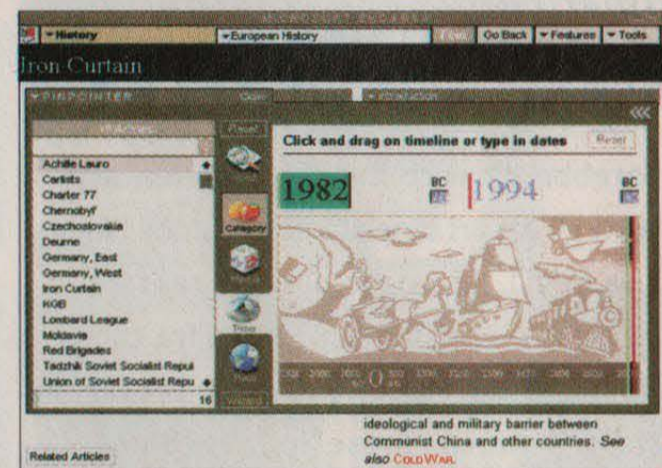
La prima grande innovazione di *Encarta 95* è data dall'interfaccia, la cui veste grafica è stata completamente ridisegnata. Ora, infatti, vedrete apparire i menu late-

ralmente su sfondo nero; Tuttavia la "formula vincente" *Encarta 94* non è stata modificata, e le categorie di ricerca (geografia, storia, arte, ecc) divise in sottogruppi specifici sono rimaste identiche alla versione precedente.

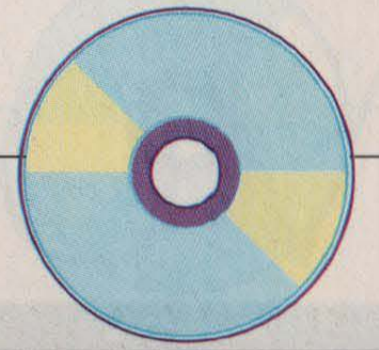
Per quanto riguarda le innovazioni, l'elenco degli articoli è stato aggiornato alla fine del '94: ad esempio, per quanto riguarda il nostro paese, esistono degli articoli sulla Lega Lombarda e sull'esito delle elezioni del 29 Marzo, mentre a livello europeo, troverete degli articoli sul "cessate il fuoco" dichiarato unilateralmente dall'IRA e gli ultimi sviluppi della tragica guerra in Bosnia.

Purtroppo non è possibile acquistare separatamente un programma di update, quindi se vorrete mettere al passo coi tempi moderni la vostra enciclopedia del '94 dovrete per forza acquistare il prodotto completo. Per questo motivo *Encarta 95* è caldamente consigliata se volete acquistare un'enciclopedia multimediale completa ed esauriente (anche se in inglese...), visto che probabilmente è la migliore in commercio in questa fascia di prezzi, ma può rivelarsi una delusione per chi ha già sul proprio scaffale la validissima *Encarta 94*.

Puntuale come al solito, arriva la nuova versione dell'Enciclopedia multimediale più premiata in assoluto. Ma c'è qualcosa di effettivamente nuovo?



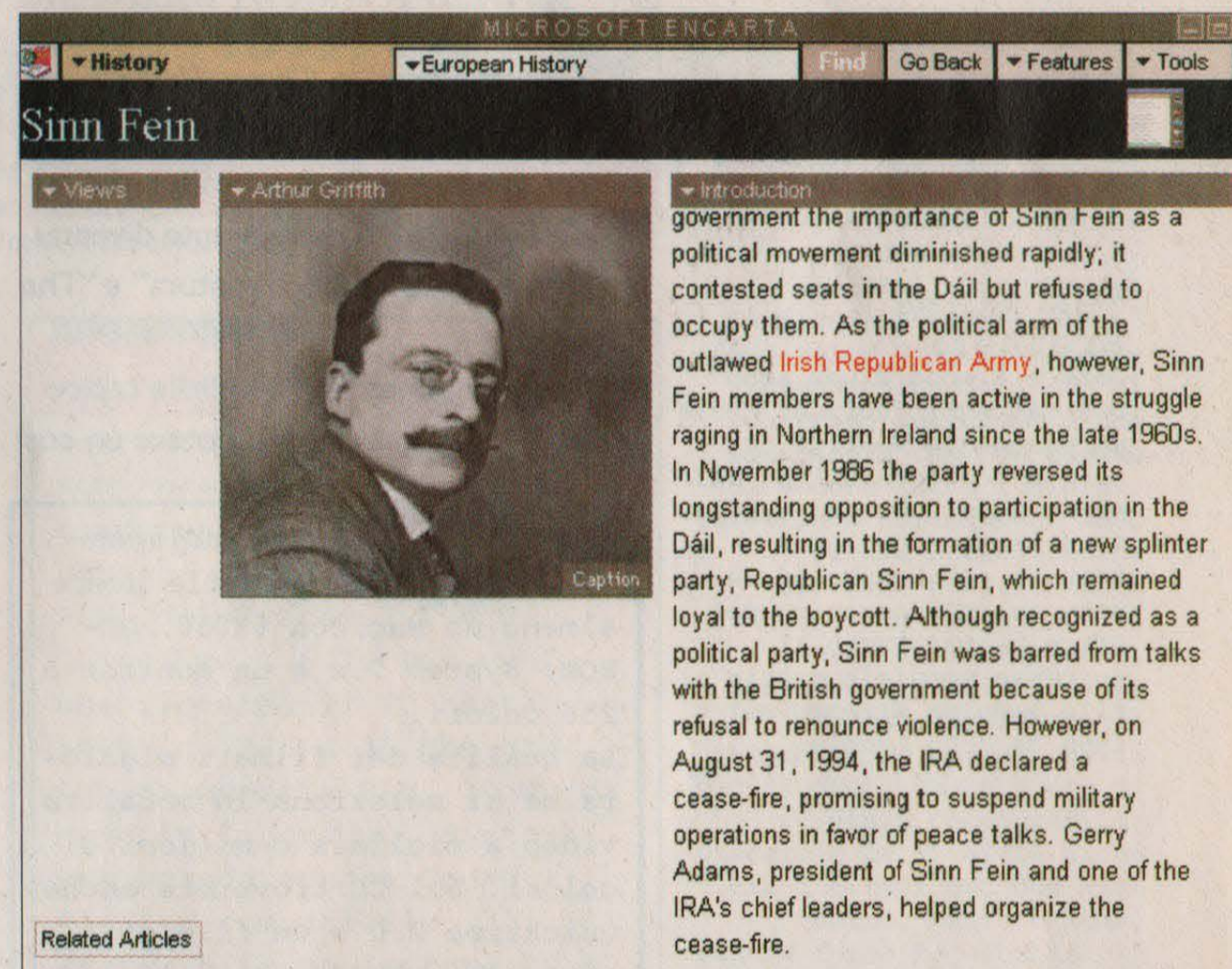
IPotete selezionare gli articoli anche indicando l'intervallo cronologico che vi interessa.



Systeme: PC-CD ROM
Case: MICROSOFT HOME
Sviluppatore: INTERNO
Genere: ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

ARTICOLI

In *Encarta 95* troverete 26.000 articoli aggiornati, 8 ore di suoni e musica, più di 8000 foto, circa 800 carte e mappe geografico-storiche, e più di 100 filmati QuickTime.



L'archivio di dati è aggiornato agli ultimi mesi del 1994: ad esempio, troverete articoli sul "cessate il fuoco" in Irlanda del Nord.



+ Decine di migliaia di articoli aggiornati • Migliaia di foto archiviate su un solo CD grazie a uno speciale compressore • La migliore enciclopedia multimediale aggiornata alla fine del '94

- Non è disponibile un programma di aggiornamento per la "vecchia" versione del '94 • Non sarà molto utile a chi ha già *Encarta 94*

8

Info

Per esaminare l'enorme mole di dati di *Encarta 95* dovrete possedere almeno un 386 (preferibilmente un 486), equipaggiato di almeno 4 MB (anche se, come al solito, sono vivamente consigliati 8 MB), un CD ROM a singola velocità e Windows 3.1. L'installazione minima occupa circa 3.5 MB; ovviamente è consigliata una scheda sonora digitale.

Paolo Paglianti

SATURDAY NIGHT LIVE



Sistema: **MAC**
 Casa: **GAMETEK**
 Sviluppatore: **BROADWAY VIDEO**
 Genere: **INTRATTENIMENTO**

Negli Stati Uniti esiste un programma televisivo che da vent'anni riscuote un enorme successo: è Saturday Night Live, una trasmissione nella quale hanno debuttato la maggior parte dei comici americani e che continua a sfornare nuovi talenti.

Sarebbe davvero impossibile elencare tutti gli attori lanciati da *Saturday Night Live* (SNL), ma voglio almeno tentare di ricordare i più famosi. Primo fra tutti John Belushi, l'indimenticabile protagonista di "Animal House" e "The Blues Brothers". Dan Aykroyd, che dopo la morte di Belushi ha fatto coppia con altri ospiti fissi di SNL come Bill Murray in "Ghostbusters" o Chevy Chase in "Spie come noi". Billy Crystal, l'improvvisato cowboy di "Scappo dalla città", e, infine, Jim Carey, recentemente diventato famoso grazie a "Ace Ventura" e "The Mask".

A questo punto non è difficile capire perché SNL continui a riscuotere un così



John Belushi, come commentatore TV, in uno degli sketch più divertenti del CD.

grande successo, e perché la Gametek abbia pensato di produrre un CD doppio dedicato ai vent'anni della sua storia.

I due CD sono indipendenti uno dall'altro, nel primo è raccolto il meglio degli anni "classici", mentre il secondo racchiude il meglio degli ultimi anni. La struttura dei due CD è identica così come l'aspetto grafico.

La schermata iniziale vi propone sei "strade" diverse, ognuna rappresentata da un'icona. Se si clicca sulla lattina si accede a dei finti spot televisivi, mentre se si clicca sul mappamondo si possono visionare un'altra manciata di filmati di improbabili telegiornali. Dietro all'immagine di una chitarra si nascondono, invece, le esibizioni degli ospiti musicali, mentre il Campidoglio cela tutte le varie imitazioni di presidenti e uomini politici.

La parte più interessante è rappresentata da un libro, qui si possono trovare varie informazioni testuali sulla storia di SNL e una dozzina di bellissimi e divertentissimi filmati, come un episodio della



Nel SNL ci sono anche le parodie di spot pubblicitari. Cliccando sul prodotto si può vedere il video relativo.

saga del cuoco-samurai interpretato da Belushi o una puntata di Wayne's World. Infine, se si clicca sui biglietti al centro dello schermo si entra in una ricostruzione del palcoscenico di SNL. Qui vi sono due monitor, in quello di sinistra sono racchiuse varie sigle mentre in quello di destra è possibile immagazzinare i filmati preferiti delle altre sezioni e creare una sorta di puntata personale.

I due CD sono realizzati direttamente dalla Broadway Video, la casa produttrice del programma TV, e offrono a tutti gli appassionati un ottimo mezzo per conoscere uno dei programmi che ha fatto la storia della televisione americana. Benché i filmati in Quicktime di buona qualità siano in tutto più di 50, alla fine si rimpiange che non ci sia un terzo e magari un quarto CD. L'unico "neo" è che, ovviamente, tutti parlano in americano e per apprezzare al meglio questo prodotto si richiede una buona conoscenza dell'inglese.



I Blues Brothers si esibiscono con la banda al completo (John perché ci hai lasciato?)

The Blues Brothers

Jake e Elwood Blues sono due cantanti fuori di testa perennemente vestiti di nero e con occhiali da sole neri. Questa strana coppia, interpretata da John Belushi e Dan Aykroyd, è nata sul palcoscenico del SNL e ha raggiunto il successo mondiale grazie al film omonimo diretto nel 1980 da John Landis.

Info

È indispensabile avere almeno un Mac con 68030, CD-ROM, System 7.x e un monitor a 256 colori.

La qualità dei filmati migliora se si seleziona la modalità video a migliaia o milioni di colori. Sul CD troverete anche Quicktime 2.0 e un file di testo con alcune istruzioni essenziali.

+ La qualità dei filmati in quicktime è buona. Semplice e intuitiva è l'interfaccia utente che rende il prodotto accessibile anche ai non addetti ai lavori. Buona la panoramica dei personaggi che hanno frequentato SNL.

- Se non avete un'ottima padronanza della lingua inglese perderete il meglio dei dialoghi dei filmati. Complessivamente i due CD non hanno una grande longevità. Il gusto di alcune scene è molto "americano".

Siete tifosi milanisti? Avete un lettore CD? Se avete risposto sì a entrambi le domande, Tutto il Milan in CD ROM vi farà rivivere la leggenda della squadra più decorata del mondo.

TUTTO IL MILAN IN CD ROM



Nella schermata dei protagonisti si può scegliere il campione preferito tra quelli che hanno fatto la storia del Milan e vedere immagini e filmati.

Ormai non ci stupisce più nulla: il multimedia dilaga, anche nel nostro paese, e ne sono prova le enormi quantità di prodotti multimediali realizzate nell'ultimo anno. Un'altra prova certa di quanto detto sta nella varietà di tematiche e soggetti protagonisti di questo variopinto universo. Si passa dalla consultazione di opere d'arte esposte nei più grandi musei di tutto il mondo, ai testi sacri, dalle seriosissime enciclopedie multimediali, alle creazioni video-audio dei grossi nomi della musica internazionale.

Insomma, un po' di tutto. Ora, domanda facile, qual è la più grande passione del popolo italiano? Ma, naturalmente, il calcio! E allora perché non cercare di fare un prodotto multimediale legato al calcio? E infatti eccolo: *Tutto il Milan in CD-ROM* è, come dice il suo stesso sottotitolo, un viaggio multimediale nella leggenda dei rossoneri. Il periodo preso in considerazione è quello che va dall'anno di fondazione dello storico club (il 1899 per chi non lo sapesse) alla fine della scorsa stagione, con un particolare occhio di riguardo per le ultime gloriose stagioni. Inutile dire che il prodotto che abbiamo tra le mani ha come utente ideale il Peo Pericoli della situazione: appassionato di calcio, milanista fino alle ossa, devoto dei santi Dejan Savicevic e Franco Baresi. *Tutto il Milan in CD-ROM* è in formato multistandard, vale a dire che lo stesso CD può essere fatto girare sia su piattaforma Macintosh che su macchine IBM compatibili. Se è vero che il prodotto è lo stesso bisogna però dire che il risultato, nei due diversi ambienti, cambia. La versione per Windows, che utilizza QuickTime 1.1 (contenuto sul CD-ROM), non ha la stessa fluidità e la stessa pulizia d'immagine che troviamo invece sul Macintosh. Ciò detto bisogna anche aggiungere che il prodotto nel suo complesso è ben realizzato, facile da "girare" e di sicuro interesse, anche se, ovviamente, è indirizzato in particolare ad un pubblico di affezionati di capitano Baresi e soci.



La schermata d'apertura con le quattro selezioni principale: la sezione protagonisti, la galleria delle immagini, quella con il palmares e infine la sezione statistica.

Particolarmente emozionanti i video tratti dai derby e quelli delle sfide vittoriose di coppa. Un po' retorico e stucchevole quello dedicato all'attuale presidente, l'unico citato di tutta la storia della multiblasonata squadra.

Diego Antonelli



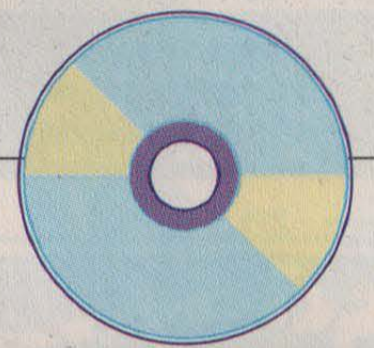
Nella sezione "altre coppe" manca una coppa del 1982: la Mitropa Cup.

Info

Come già fatto presente Tutto il Milan in CD-ROM "preferisce" girare su computer Macintosh, dove ha bisogno di 8 Mb di memoria RAM, del System 7.1 e di QuickTime 1.6.1. Per quel che riguarda il PC basta avere un 386 a 25 Mhz con 4Mb di memoria RAM, 10 Mb di memoria libera sul disco e una scheda sonora Sound Blaster compatibile. Preferibile un lettore CD a doppia velocità.

+ Molto ben fatta la versione per Macintosh. Interessanti le sezioni storiche (classifiche e risultati di tutti i campionati e delle partite di coppa alle quali ha partecipato il Milan) e i video

- La versione Windows dà qualche problema. Le immagini sono meno nitide e i filmati più scattosi. Poteva essere realizzato meglio il gioco-quiz.



Sistema: PC-CD ROM

Casa: MOBAAT

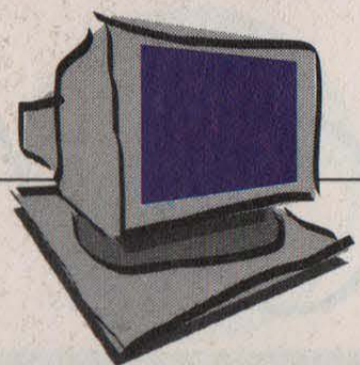
Sviluppatore: INTERNO

Genere: ENCICLOPEDIA SPORTIVA

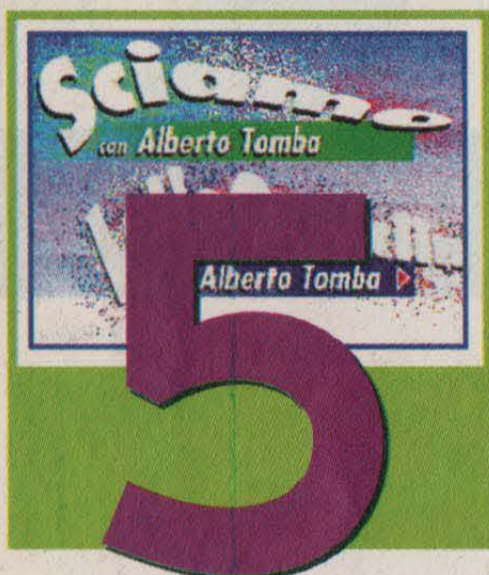
DERBY

Il derby più famoso e blasonato d'Italia è senza ombra di dubbio quello che vede coinvolte le due squadre milanesi. 27 scudetti, 7 Coppe dei Campioni, 2 coppe UEFA, 2 coppe delle Coppe e 5 coppe intercontinentali che si scontrano sul campo è uno spettacolo che non capita di vedere tutti i giorni. In serie A comunque ci sono altre stracittadine storiche e altrettanto "sentite" dal pubblico. Il derby della lanterna, spettacolare sfida tra le due genovesi Genoa e Sampdoria, è uno di quelli più studiati da un punto di vista coreografico; viscerale la rivalità anche tra i tifosi dei due club romani, Lazio e Roma, mentre forse lo scontro più "inglese" è quello tra le due squadre torinesi: Juventus e Torino

CON SCIAMO Alberto Tomba



Sistema: CD-I
 Genere: EDUCATIVO
 Software House: PHILIPS
 Sviluppatore: VIDEORAI



Prendete un testimonial d'eccezione, aggiungetegli il fascino multimediale ed ecco pronto un prodotto di grande "appeal".

Questo è quanto ha fatto la Philips con *Sciamao*, un corso di sci su CD-I (anche se non può essere considerato un corso multimediale) La qualità delle immagini sfrutta la scheda digital video. Il corso è composto da una serie di lezioni che partono dalle basi dello sci con il riscaldamento e lo spazzaneve. In qualsiasi momento si può tornare al menù iniziale. Durante i filmati si può azionare il ferma fotogramma o la moviola. La parte più interessante del CD-I è comunque il glossario, dove sono elencati tutti gli argomenti commentati dalla voce fuori campo del giornalista di Tele+ Fabio Guadagnini. In alcune situazioni vengono in nostro aiuto anche alcuni grafici che spiegano le varie tecniche e i segreti dello sci; in altri

punti è lo stesso Albertone nazionale a fare la sua comparsa.

L'interfaccia grafica non è il massimo. Quello che, in realtà, non riusciamo a capire è la vera utilità di prodotti di questo tipo, sia che siano su video, che su CD o carta stampata. Secondo noi il metodo migliore per imparare a sciare è prendere un paio di sci e salire su una pista. Questo rende piuttosto difficoltosa la consulta-

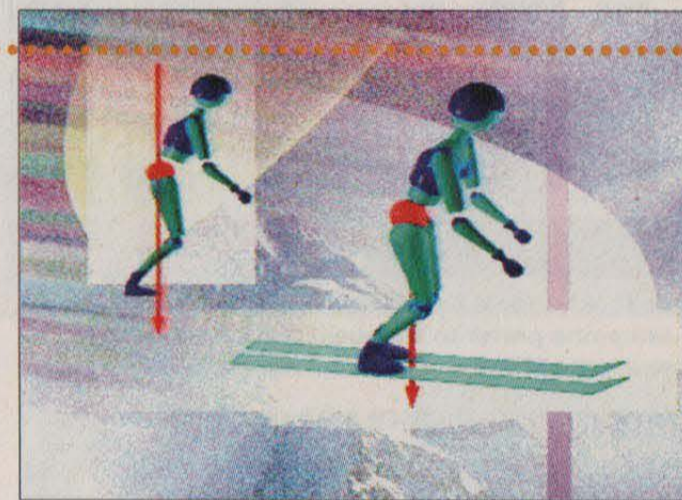
zione del CD-I, anche per chi ne possedesse una versione portatile...

Sciamao è stato realizzato in due lingue - italiano e inglese - e ha due pagine di menu con 8 opzioni che riguardano le lezioni di sci e tecnica agonistica che vanno dallo spazzaneve ai fuori pista..

Alberto Rossetti

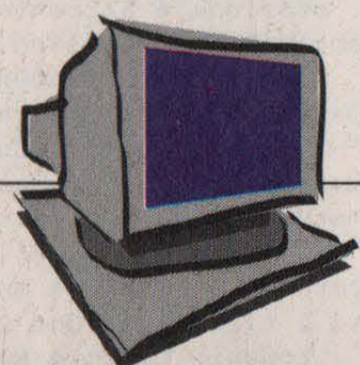


Le immagini di Tomba in azione tra i paletti non sono molte. Comunque vederlo scendere e danzare tra i pali è sempre uno spettacolo.

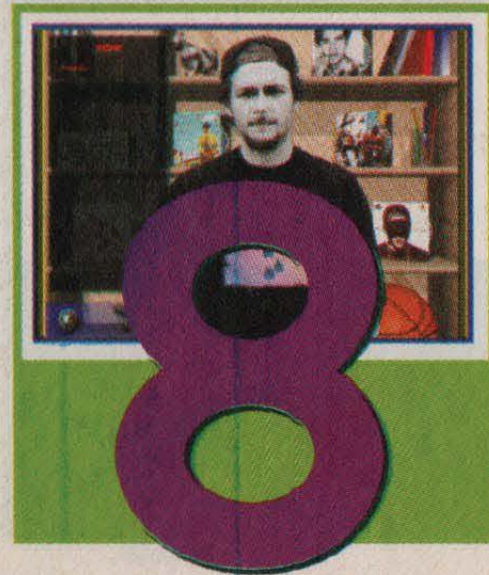


I grafici legati ad alcune voci del glossario spiegano alcune azioni dello sci. In questo caso l'argomento è la distribuzione del peso corporeo.

IL BALLERINO



Sistema: PC CD-ROM
 Genere: MUSICALE
 Software House: POLYGRAM VIDEO
 Sviluppatore: MEDIOLA



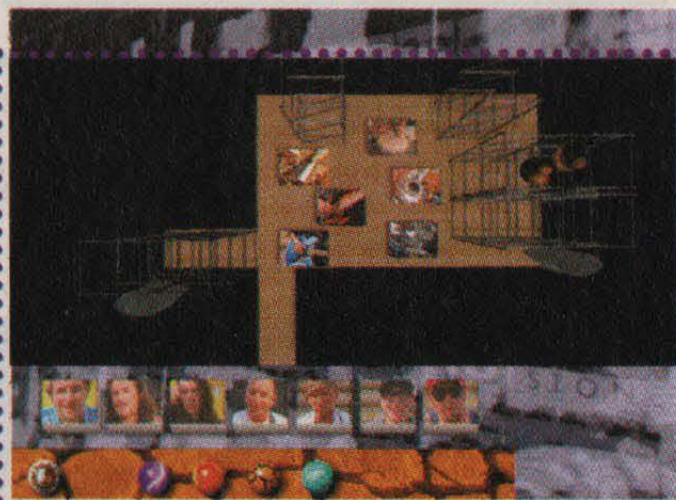
Il CD-ROM di Jovanotti è finalmente disponibile nei negozi di dischi e nei principali computer shop. L'impressione positiva avuta alla presentazione ufficiale durante lo scorso Smau è confermata. *Il Ballerino* è un prodotto molto interessante con molta musica, immagini e materiale video. Il CD-ROM è diviso in tre sezioni dedicate alla produzione video, a quella

discografica e infine al vero viaggio multimediale nel mondo di Jovanotti. Nella parte dei video si possono vedere e ascoltare i video clip delle canzoni più famose (il formato è un po' piccolo), mentre in quella dedicata alla produzione discografica si trovano tutte le informazioni sui dischi di Lorenzo, e anche alcune canzoni, più la versione remixata di Piove.

La parte più coinvolgente è quella legata al simbolo dell'etichetta di Lorenzo, la Sole Luna. In questa parte si trovano i capitoli più interessanti come il viaggio all'interno degli studi di registrazione di Forlì e Milano. Divertente è anche la possibilità di remixare Penso Positivo.

Poteva essere migliorata la resa grafica di questa sezione, comunque il risultato è sicuramente migliore di quello offerto da Peter Gabriel in *Explora* con Diggin' in the Dirt. Diversamente dai soliti CD-ROM, *Il Ballerino* stimola la curiosità e offre una buona varietà di immagini, filmati e suoni. In conclusione un plauso all'opera della Mediola, che è riuscita a realizzare un buon prodotto che nulla ha da invidiare agli altri CD-ROM musicali in circolazione.

Alberto Rossetti



La sezione dedicata al concerto dal vivo. Prima di vedere alcuni spezzoni video bisogna abbinare le facce dei musicisti con le icone dei loro strumenti.



Qui avete la possibilità di remixare la canzone Penso Positivo. Le due file centrali contengono i brani con la voce e la base musicale.

Klik & Play

IL 1° GENERATORE ISTANTANEO
DI GIOCHI AL MONDO

PRODOTTO
INTERAMENTE
ITALIANO!



NON RICHIEDE
ASSOLUTAMENTE
CONOSCENZA DI
PROGRAMMAZIONE

DISPONIBILE
NELLE
VERSIONI
PC DISK
PC CDROM

CON **Klik & Play**
CREATE VOI
IL VOSTRO GIOCO!

Software & co.

Via Mazzini 12 - 21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/223305 - Fax 0332/223828

Prenota
il tuo
divertimento

CHIAMA LO
0332/223305
PER AVERE
L'INDIRIZZO
DEL RIVENDITORE
PIU' VICINO

SOS

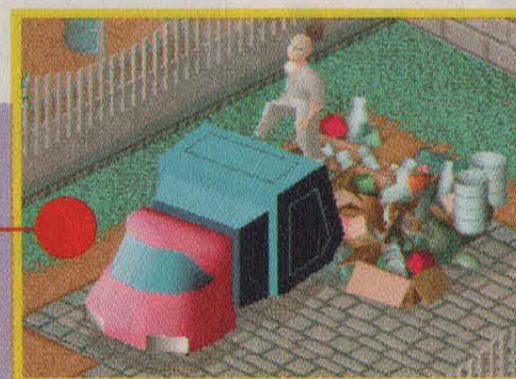
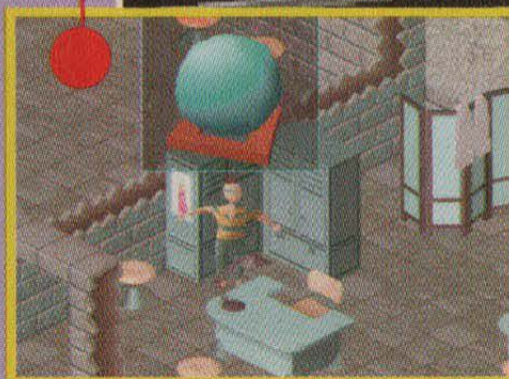
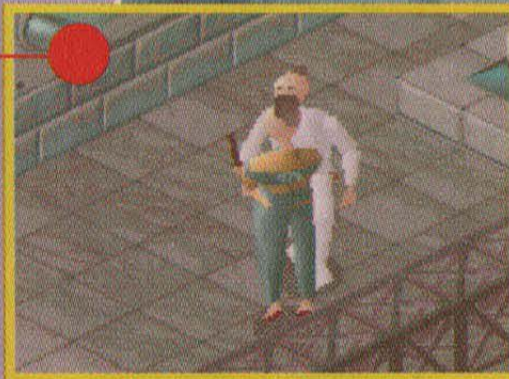
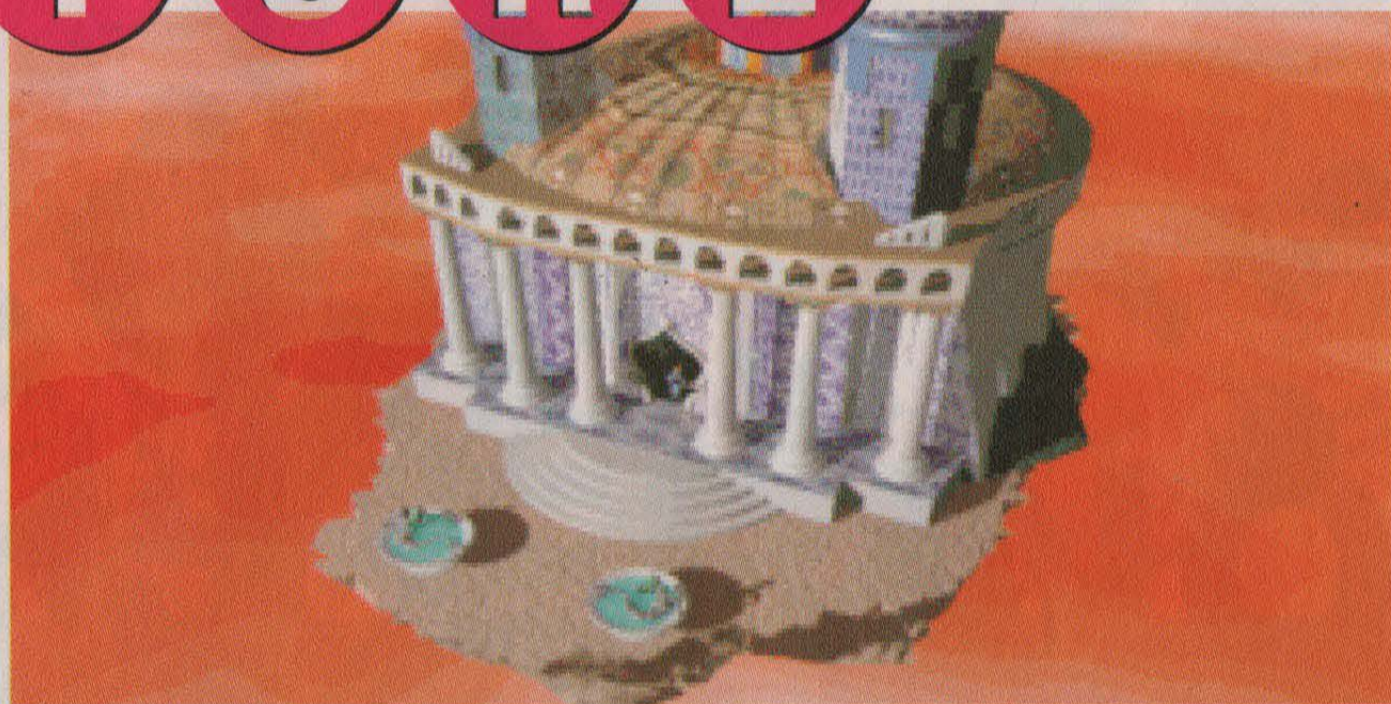
Benvenuti al primo appuntamento con gli SOS di Zeta! Questo mese l'incorreggibile Paolo Paglianti ha svelato tutti i segreti dell'enorme Little Big Adventure e dello sfrontato Kyrandia 3 - Malcolm's Revenge; per completare il tutto, troverete la guida definitiva a One Must Fall e un assortimento per tutti i gusti di gabole varie. Si può pretendere di più? Se finite un'avventura, un GdR o scoprite una gabola per un arcade, mandate la soluzione a Zeta SOS, Via Aosta 2, 20155 Milano. Se invece siete bloccati in un gioco, potete contattare il sopracitato Paolo Paglianti alla Hotline, ogni venerdì sera dalle 17:00 alle 19:00.

LITTLE BIG ADVENTURE

Quanti Twinsen sono bloccati sulla lunga strada che porta alla mitica Sendel? I folli sogni di gloria del diabolico Funfrock sono a un passo dalla loro realizzazione, ma per vostra fortuna Paolo Paglianti, grazie all'indispensabile aiuto di Andrea Giolito di Milano e Stefano Lonati di Paderno Dugnano (MI), accorre in vostro aiuto con questa enorme soluzione!

1 FUGA DALLA PRIGIONE

Inizierete la vostra piccola grande avventura nelle carceri della cittadella. Agitatevi un po' per richiamare l'attenzione della guardia sulla piattaforma mobile, quindi non appena scende nella vostra cella, picchiatela senza troppi rimorsi; salite quindi sulla piattaforma, che vi porterà ai comandi centrali delle celle, dove dovrete bloccare la **seconda guardia** prima che riesca a suonare l'allarme; dopodiché eliminate la terza guardia per trovare una chiave, aprite la porta a sinistra delle scale e proseguite verso ovest. Anche qui dovrete uccidere la guardia prima che suoni il secondo allarme, poi entrate nella stanza a nord-ovest ed eliminate l'ennesima, coriacea guardia. Uscite e andate nella stanza accanto, dove, in uno degli **armadietti**, troverete la vostra carta d'identità e la holomap; già che ci siete, travestitevi con il camice bianco (basta andare dietro al paravento). Continuate la vostra fuga salendo la scala a nord-ovest, quindi avvicinatevi alla guardia vicina al pulsante di allarme ed eliminatela. Infine uccidete l'ultima guardia che passeggia in mezzo alla stanza, prendete la chiave e uscite dalle prigioni. Superate il primo cancello e correte senza fermarvi verso est, seguendo la strada fino alla **discarica**, dove dovrete nascondervi (premendo spazio in modalità "discreto") per salire automaticamente sul camion della nettezza urbana, che vi scaricherà al di fuori del recinto della prigione.



2 L'ISOLA DELLA CITTADELLA

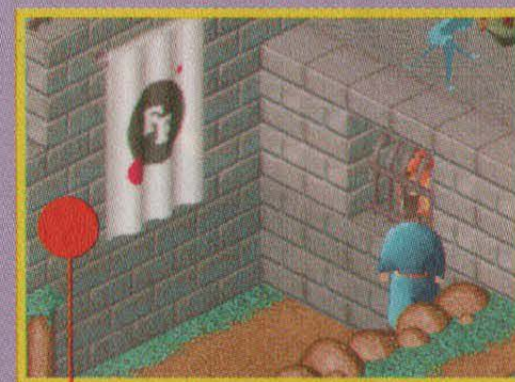
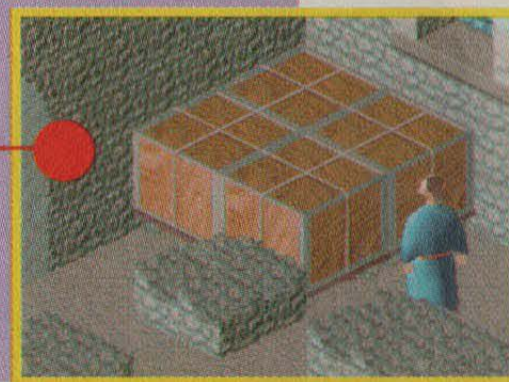
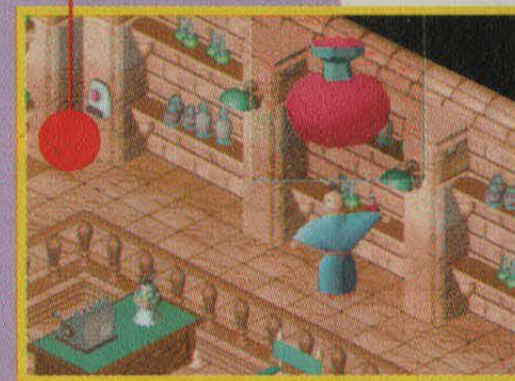
Prima di tutto, dovrete raggiungere la vostra casa, che si trova all'estremità opposta dell'isola (fate riferimento alla mappa); state molto attenti alle **guardie**, che vi sparano addosso a vista senza pensarci due volte (per ora potete solo fuggire perché non disponete di nessuna arma). Appena entrati in casa, dopo il commovente abbraccio con la vostra bella, arriveranno quasi subito delle guardie, che arresteranno la dolce metà: purtroppo non potrete opporvi, ma dovrete anzi nascondervi nel caminetto (ovviamente in modalità "discreto"). Una volta che le guardie si saranno allontanate, potrete uscire dal vostro nascondiglio e prendere tutti gli oggetti che trovate, in modo particolare il vestito (che vi porta al primo livello di magia) e la palla magica, la vostra prima arma, con cui d'ora in poi potrete difendervi dai cloni e dai soldati.

Visto che la porta della casa è stata murata, non vi resta che

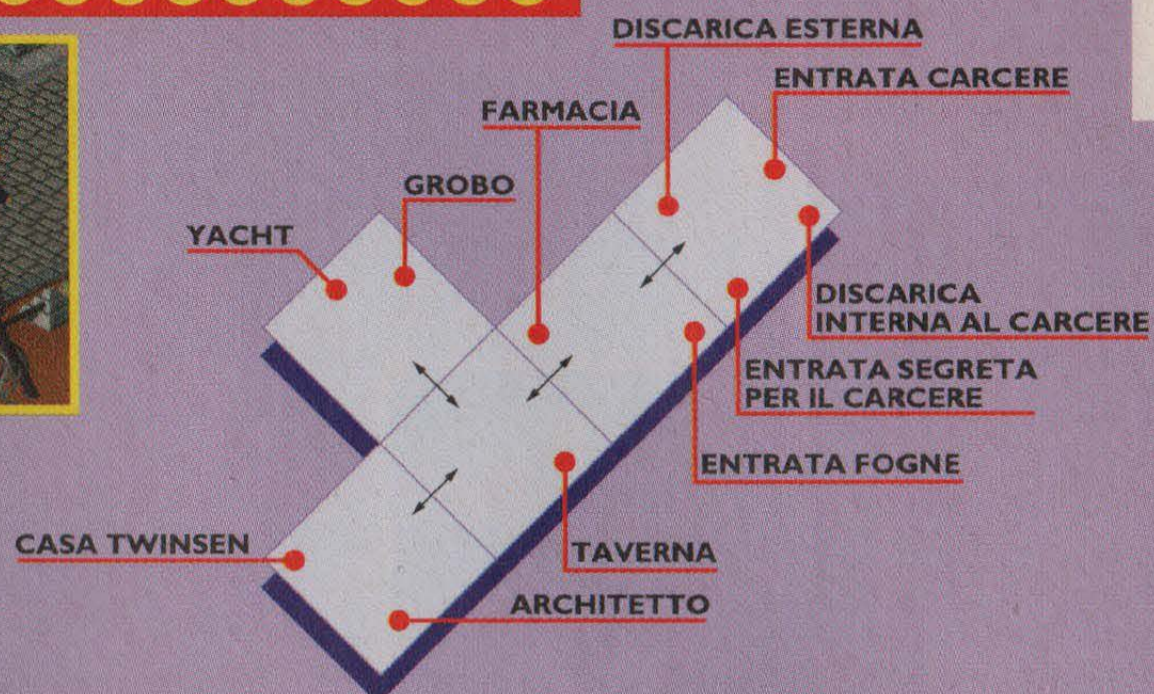
uscire passando dal camino (premendo spazio in modalità "normale"). Evitando o uccidendo i vari nemici, dovrete arrivare sino alla taverna, dove, pagando da bere al **grobo** seduto al piano rialzato, scoprirete che la vostra ragazza è stata portata via dall'isola via mare. Uscite dalla taverna e dirigetevi alla farmacia: appena entrati, il **negoziante** chiamerà una guardia che dovrete ovviamente eliminare. Concluso questo scontro, uccidete il farmacista e prendete l'ampolla rossa sulla destra: scoprirete che si tratta di sciroppo di lamponi.

Ora non vi resta che dirigervi verso il porto, dove dovrete eliminare subito una guardia; non andate alla biglietteria, dove vi smaschererebbero subito, ma oltrepasate il cancello con la chiave ottenuta dalla guardia e andate verso nord, dove troverete un grobo che vi regalerà un biglietto in cambio di un favore: dovrete entrare nella stanza a nord e mettere in ordine quattro **casse** spostandole sulle altrettante caselle marcate con la "X" (si tratta di un rompicapo simile al classico Sokoban).

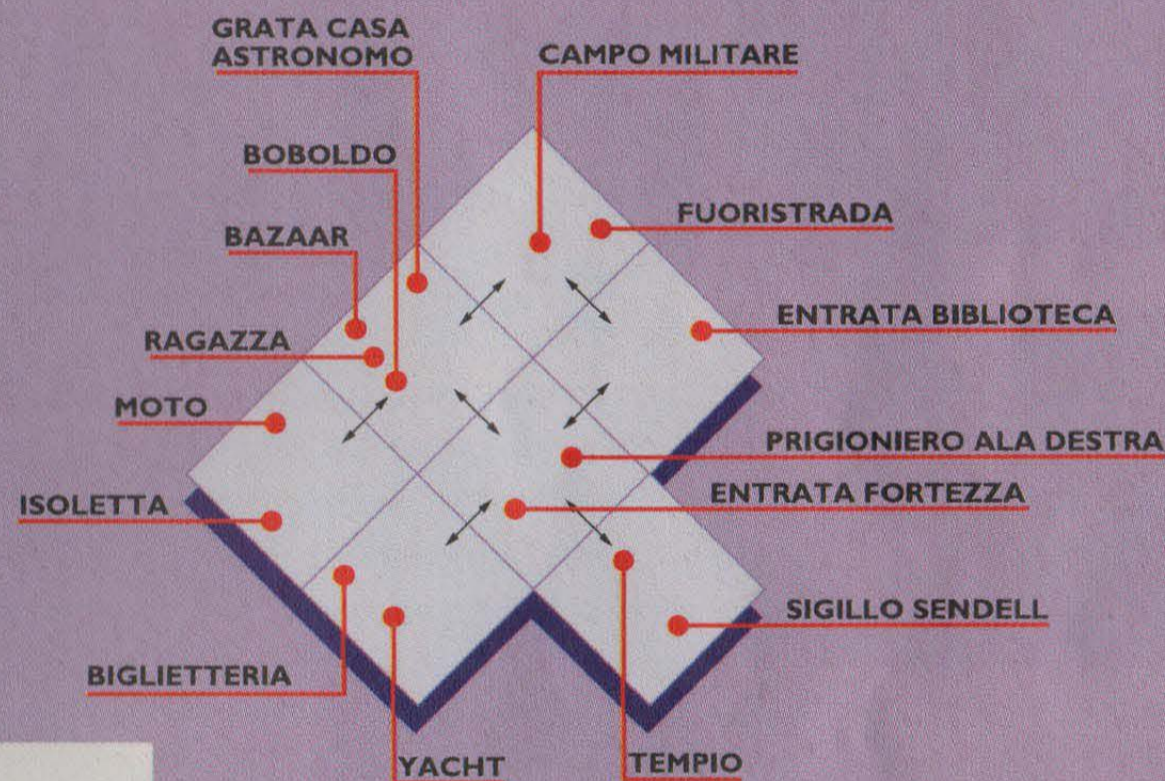
Dopodiché consegnate il biglietto al capitano e poi salite sullo yacht.



ISOLA DELLA CITTADELLA

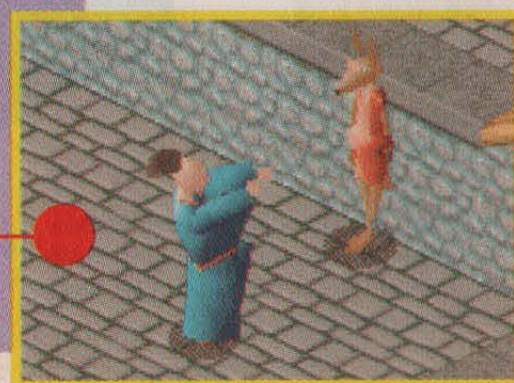


ISOLA PRINCIPALE



3 A SPASSO PER L'ISOLA PRINCIPALE

Per uscire dalla "zona" del porto dovrete forzare il posto di blocco a nord-est: eliminate prima il grobo, quindi uccidete il soldato (potete superare la protezione di sacchetti di sabbia lanciando la palla in modalità "discreto") e poi fate fuori il clone. Nella locazione successiva dovrete parlare con il **prigioniero** rinchiuso nell'ala destra della Fortezza: dovrete quindi saltare nella trincea di destra, eliminate il soldato e correte velocemente vicino alla grata della cella prima che la mitragliatrice sul tetto riesca a spararvi. Il grobo prigioniero vi rivelerà che è un falsario e che suo fratello sull'Isola Proxima (che apparirà sulla vostra holomap) può aiutarvi. Uscite salendo per le scale della trincea e dirigetevi nella locazione a ovest, dove dovrete parlare con un **boboldo**, che vi chiederà di dar fastidio a un clone: uccidete il clone che passeggia per la strada lì vicina e poi tornate da questo boboldo, che vi parlerà di un famoso astronomo in grado di aiutarvi. Uscite dalla locazione e rientratevi subito, avvicinatevi ai due lapinoidi che prima scappavano non appena vi vedevano (di solito sono appoggiati al muro nell'angolo a sud-est) e scambiate quattro chiacchiere con loro. Seguendoli e attivando il passaggio segreto come vi indicheranno, arriverete dal fabbro che aprirà un cancelletto non controllato dalla guardie. Purtroppo la strada non è ancora libera, e dovrete parlare con la **ragazza** appoggiata al muro per distrarre la guardia e poter finalmente passare; salite le scale fino a raggiungere l'angolo a nord-ovest e saltate sulla grata (premendo spazio in modalità "normale") per scendere in casa dell'astronomo, che vi rivelerà l'esistenza di Porto Beluga (che apparirà sulla vostra holomap).



4 VERSO IL DESERTO

Uscite dalla casa dell'astronomo passando per la cantina, quindi dirigetevi all'emporio, che troverete in questa stessa locazione a sud-ovest (lo riconoscerete perché ha una tanica di benzina come insegna) e acquistate un po' di carburante (avrete bisogno di 30 monete).

Andate nella locazione a sud e rubate la moto al soldato mentre questi è "distratto" e dirigetevi alla cisterna d'acqua. Qui dovrete salire in cima alla **cisterna**, scendere passando per la grata e usare lo scioppo di lamponi nell'acqua (fate attenzione a non cadere dentro la cisterna, altrimenti affogherete!). Utilizzate poi la moto per tornare in città, quindi dirigetevi alla

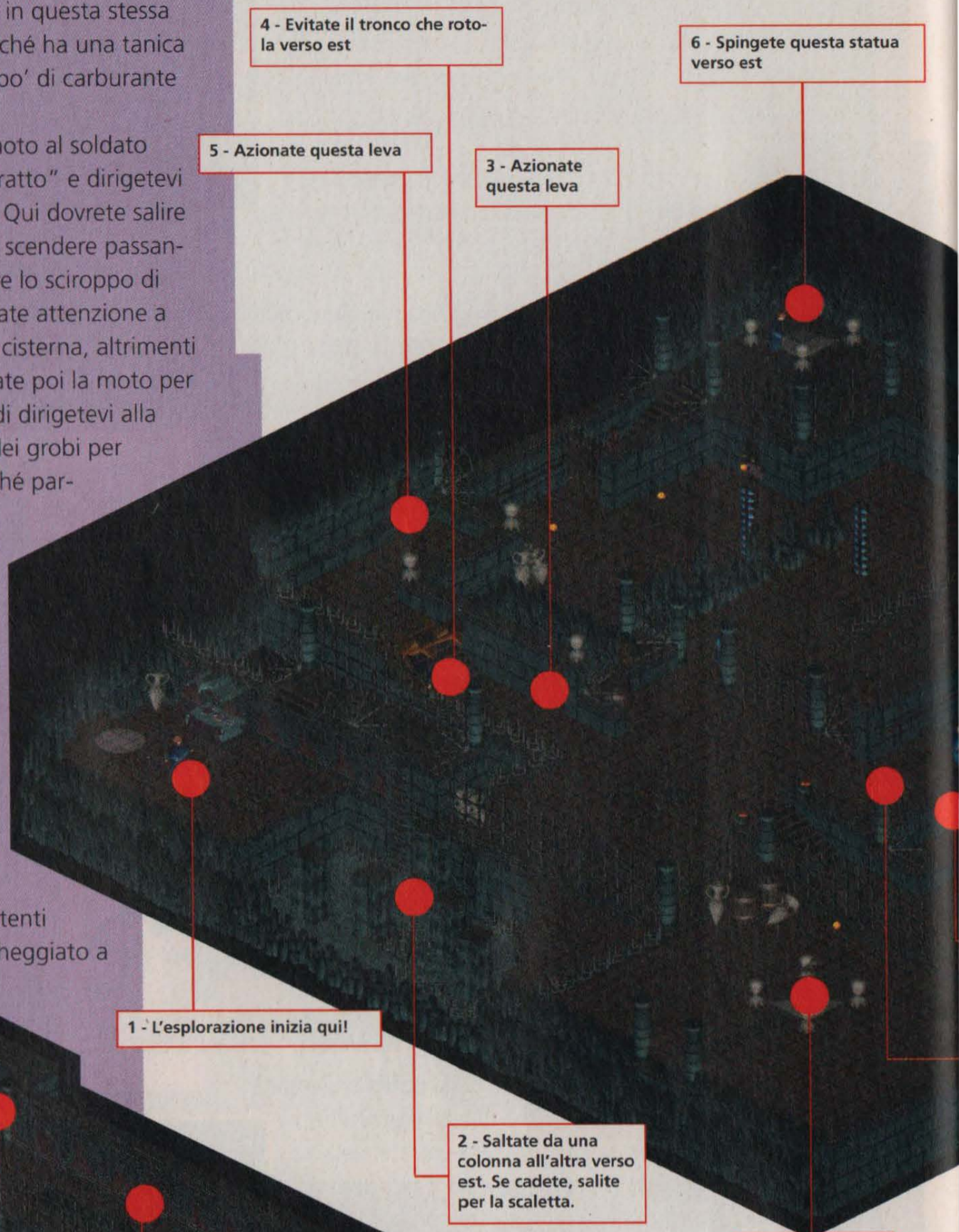


biblioteca, dove dovrete parlare con uno dei grobi per scoprire l'esistenza dell'Hamalayi; dopodiché parlate con il **bibliotecario** che gironzola a sud-ovest: ammettete di aver mano-



messo voi l'impianto idrico della città e seguite il vostro nuovo amico nella sala di lettura in precedenza chiusa a chiave. Qui troverete un libro che

vi spiega come arrivare al Deserto della Foglia Bianca. Uscite dalla biblioteca, dirigetevi al Campo Militare, stando molto attenti ai vari soldati, prendete il fuoristrada parcheggiato a nord-est e dirigetevi a Porto Beluga. Qui incontrerete un marinaio che per 10 monete vi porterà all'Isola del Deserto della Foglia Bianca.



4 - Evitate il tronco che rotola verso est

6 - Spingete questa statua verso est

5 - Azionate questa leva

3 - Azionate questa leva

1 - L'esplorazione inizia qui!

2 - Saltate da una colonna all'altra verso est. Se cadete, salite per la scaletta.

12 - Spingete l'idolo sul piedistallo e uscite verso sud

1 - Inizierete da qui...

2 - Fate attenzione a questi buchi

Se cadete nel primo trabocchetto, dovrete eliminare questi "occhi rimbalzanti" per trovare la chiave necessaria alla fuga

... Poi eliminate il secondo scheletro per trovare la chiave per continuare verso ovest. Non date fastidio al draghetto!

Se cadete negli altri due trabocchetti, prima dovrete uccidere lo scheletro e azionare la leva per fuggire salire sul muro e poter andare verso sud...

5 - Azionate questa leva

4 - Evitate il tronco che rotola verso est

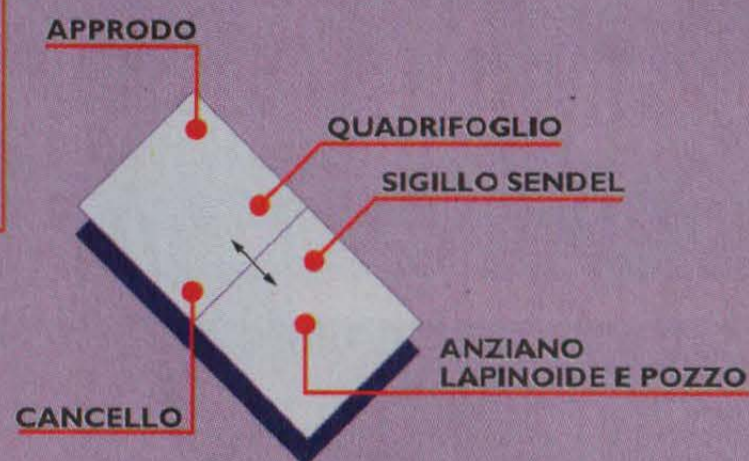
3 - Saltate anche questo trabocchetto

5 IL DESERTO DELLA FOGLIA BIANCA

Per prima cosa dovrete saltare da un'isoletta all'altra evitando i colpi di mitragliatrice, fino ad arrivare alla terraferma; quindi correte verso sud evitando di passare vicino alle tende, poi costeggiate il recinto e fate fuori il soldato per ottenere la chiave e poter superare il cancello. Uscendo verso est arriverete al Deserto vero e proprio, dove incontrerete un **anziano lapinoide**, che vi chiederà di recuperare un antico quanto prezioso libro nascosto nel Tempio Sotterraneo, che potrete raggiungere entrando nel pozzo. Questa sezione "arcade" è sicuramente la parte più difficile di tutto il gioco, e quindi abbiamo ricostruito l'intero Tempio in queste pagine. Seguite le indicazioni per arrivare al Libro di Bù (che vi permette di arrivare al Secondo Livello di Magia, di parlare con gli animali e di leggere le pietre runiche) e uscite dal Tempio. Parlate subito con il lapinoide di prima e ritornate poi sull'Isola Principale seguendo a ritroso la stessa strada fatta per arrivare sin qui, e lì comprare un biglietto per tornare all'Isola della Cittadella.

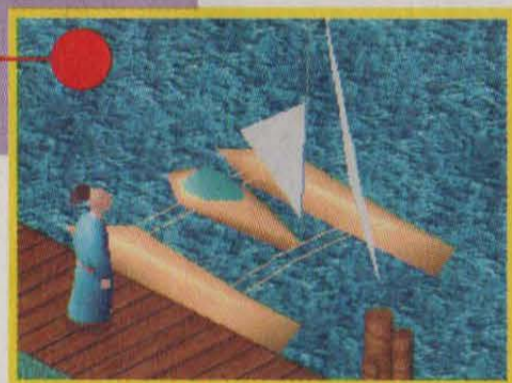
DESERTO
DELLA
FOGLIA
BIANCA

7 - Gettate la statua giù, quindi spingetela fino in fondo alla cancellata



6 RITORNO A CASA

Una volta tornati all'Isola della Cittadella, dovrete rientrare in casa e andare in cantina (nell'angolo a nord-ovest) utilizzando la chiave che si trova nel vaso vicino alla porta stessa della cantina. Spostate uno dei barili per scoprire il **passaggio segreto** e scendete. A questo punto dovrete utilizzare il libro per leggere la **pietra runica** al centro della stanza per scoprire qualche notizia utile sui vostri antenati e sul Pirata che ha rubato la chiave che apre le due porte di questo sotterraneo. Tornate sull'Isola Principale (il grobo che avete aiutato la prima volta con le casse vi venderà un biglietto per lo yacht in cambio di 5 monete) e raggiungete Porta Beluga: qui sarà già tornato un viaggiatore che vi venderà il proprio **catamarano** per 200 monete e che dovrete acquistare subito (se non avete abbastanza soldi, compratelo non appena possibile). Tornate alla città con il solito fuoristrada.



10 - Azionate la seconda leva per spostare la piattaforma

11 - Tornate a questa leva e azionatela

8 - Azionate la leva, quindi spingete l'idolo sulla piattaforma.

9 - Saltate dal bordo del pavimento fino al muretto a est

5 - Colpite la leva in alto lanciando la palla in modo "discreto" e saltate sulla piattaforma

3 - Salite su questo muretto e colpite con la palla in modo "discreto" la leva sulla colonna

6 - Azionate questa leva

2 - Superate questa porta

4 - Salite sulla piattaforma e passate al secondo muretto.

8 - Spingete giù l'idolo e mettetelo sul piedistallo

1 - Raggiungete questa colonna e azionate le leve

9 - Eliminate i due Scheletri e prendete il Libro di Bù; d'ora in poi gli scheletri non vi attaccheranno più

10 - Uscite dal Tempio Sotterraneo entrando in questo cerchio di luce

7 - Azionate la leva di destra e quella centrale per disporre le piattaforme a "scaletta"

7 SULLE TRACCE DEL PIRATA

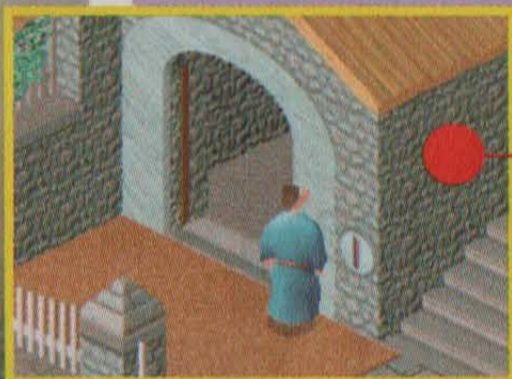
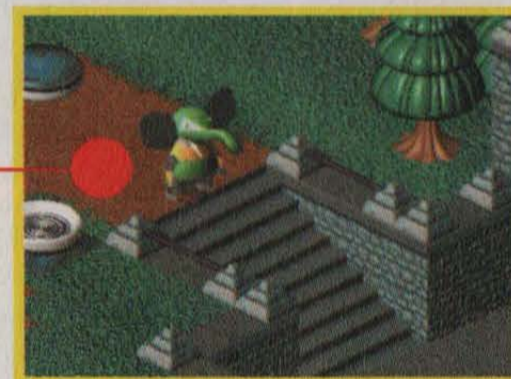
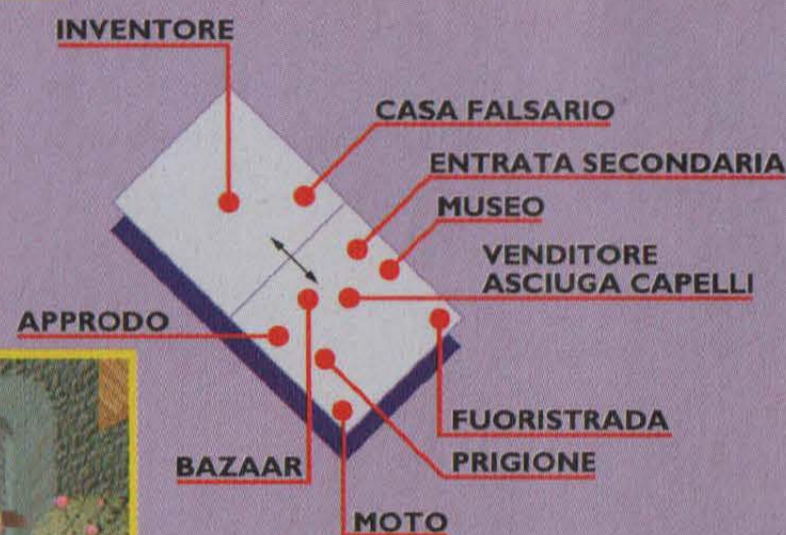
Andate nella locanda dell'Isola Principale e, parlando con l'oste della Taverna locale, scoprirete che il vicino bazar possiede il diario del Pirata che state cercando; purtroppo il gestore del bazar vi rivelerà che il libro è stato venduto alla biblioteca.

Tornate alla biblioteca e parlate con il **grobo** seduto nella sala proiezioni per scoprire che il tesoro del Pirata è custodito nel Museo dell'isola di Proxima, che ora apparirà sulla vostra holomap.

Prendete il catamarano e dirigetevi verso Proxima; prima di entrare illecitamente nel Museo, dovrete parlare con il tizio vestito di grigio (probabilmente lo avete già visto sull'Isola della Cittadella) che gironzola da queste parti per acquistare un asciugacapelli. Andate poi nella locazione a ovest e entrate nella casa dell'**Inventore**: questi, in cambio dell'asciugacapelli, vi presterà un proto-pack che vi permetterà di librarvi a qualche centimetro dal suolo. Inoltre dovrete raggiungere il fratello del falsario (vi ricordate?), che troverete facilmente perché la porta della sua abitazione è sbarrata da un catenaccio; uccidete il **grobo** che appare non appena vi avvicinate alla porta, utilizzate la chiave appena trovata e, parlando con il fratello del falsario, riceverete una chiave magnetica rossa.



ISOLA
PROXIMA



8 IL FURTO NEL MUSEO

Prima di tutto entrate nel Museo dalla **porta di servizio**, che si trova a sinistra dell'entrata principale, usando la chiave rossa. Scendete passando per la grata, quindi attraversate le **fogne** e risalite utilizzando la seconda grata (da sinistra) per arrivare nelle prigioni, dove dovrete eliminare la solita guardia. Abbassate la leva (che, come vi spiega l'addetto alla manutenzione, attiva l'allarme del Museo) e poi ritornate nel Museo passando di nuovo per le fogne e risalendo dalla stessa grata per cui siete scesi prima. Ora dovrete utilizzare il proto-pack per salire al piano rialzato senza mai toccare il pavimento (non utilizzate i tasti "shift" o "alt"). Infatti al piano rialzato troverete prima una bandiera dei pirati, e poi, ancora più a ovest, in mezzo al tesoro del Pirata, la tanto agognata **chiave**. Ora buttatevi giù dal parapetto (o, se non volete perdere punti-vita, tornate indietro seguendo la stessa strada dell'andata), e uscite dal Museo passando come al solito dalle fogne.

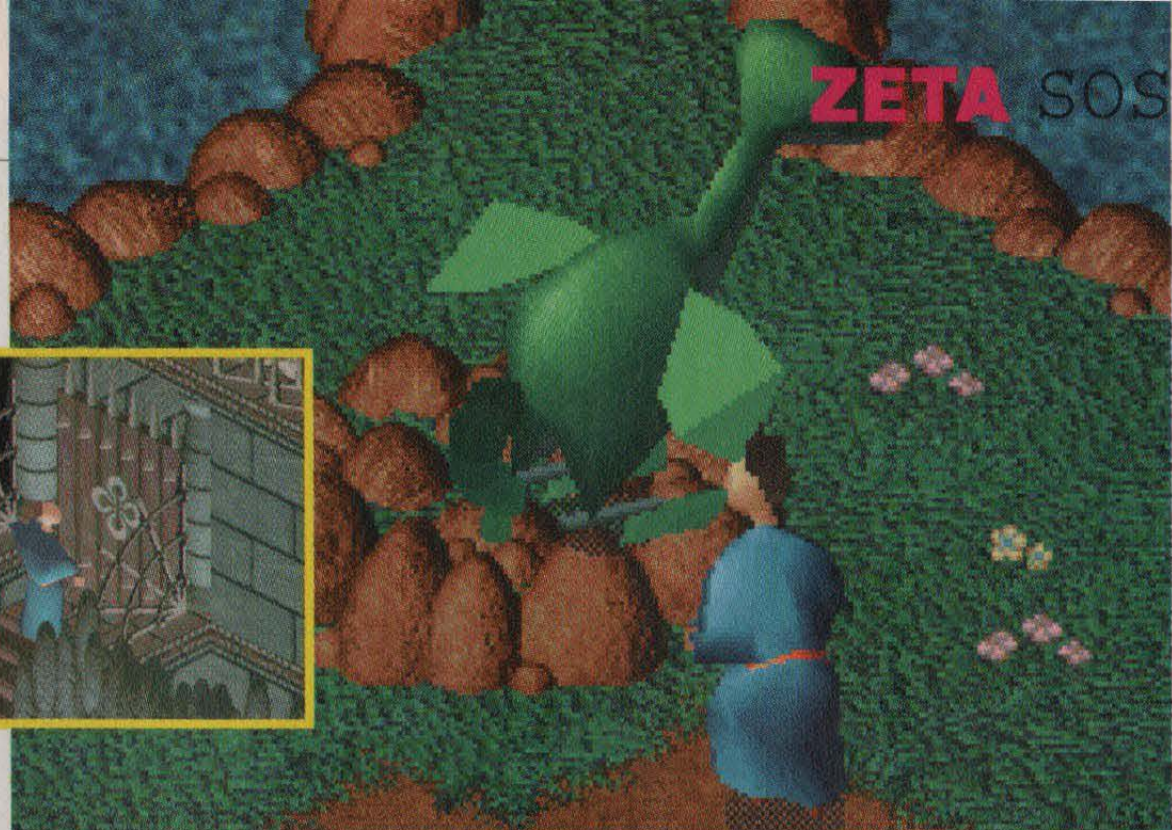
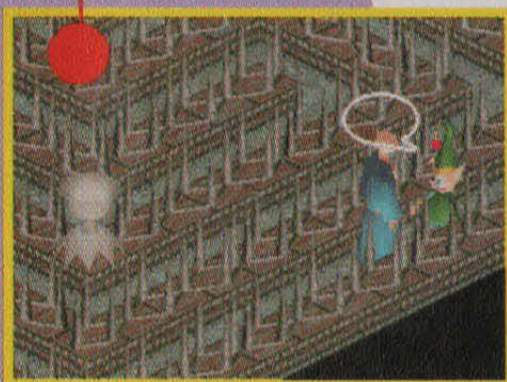


9 IL SEGRETO DEI SOTTERRANEI

Salite sul vostro catamarano, tornate all'Isola della Cittadella e, più precisamente, nei sotterranei sotto la vostra casa (il punto di approdo del catamarano è vicino alla vostra abitazione: se saltate le rocce alla vostra sinistra, arriverete alla seconda uscita dei sotterranei). Utilizzate la chiave su una delle **porte con il quadrifoglio** e prendete la Tromba di Gawley e il medaglione (che vi permette di salire al Terzo livello di Magia). La Tromba serve per aprire i Sigilli di Sendel (uno è presente proprio in questa stanza); basta suonarla davanti ad essi per infrangerli e scoprire cosa nascondono (spesso dietro questi Sigilli troverete quadrifogli, punti mana in abbondanza e così via).

Tornate con il catamarano all'Isola di Proxima e dirigetevi verso l'angolo a sud-est (fate molta attenzione alle numerose guardie), quindi prendete la moto per raggiungere la **Prima Pietra**, che dovrete esaminare per ricevere un messaggio sulla Seconda Pietra. Tornate indietro con la moto, attraversate l'Isola verso nord e, nell'angolo a nord-est prendete il fuoristrada per raggiungere la Seconda Pietra che è nascosta dietro a un Sigillo di Sendel, che ovviamente dovrete infrangere con la Tromba; rivelando alla Seconda Pietra la parola magica che vi ha dato la Prima, la "libererete". Tornate alla Prima Pietra, a cui dovrete rivelare la parola magica svelata dalla Seconda per ottenere il flauto magico.

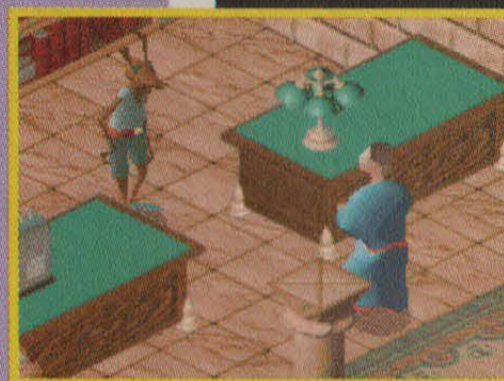
Tornate al vostro Catamarano e fate rotta per l'Isola del Deserto della Foglia Bianca; raggiungete il Deserto (ora potrete sorvolare l'acqua invece che saltare da una piattaforma all'altra, ma potrete atterrare solo sulle isole che presentano un approdo obliquo) e parlate con il cavallo che gira da queste parti. Scambiate quattro chiacchiere anche con l'anziano lapinoide, che vi dirà di andare sull'Hamalayi per trovare il Laghetto di Acqua Limpida. Dirigetevi a nord-ovest, dove, tra le rocce, troverete un altro Sigillo di Sendel, che dovrete abbattere con la solita Tromba. Dietro incontrerete il **primo folletto** che, una volta raggiunto, vi regalerà una chiave magnetica blu, oltre a nominarvi folletto onorario!



NOTIZIE IMPORTANTI PER I VISITATORI DI LBA

COME RACIMOLARE IN FRETTA MOLTI SOLDI NELLA PARTE INIZIALE DELL'AVVENTURA

Dovete entrare nella Biblioteca dell'Isola Principale, uccidere l'impiegato all'ingresso per trovare nella cassa ben 25 monete in un colpo solo. Basta poi uscire, rientrare e ripetere questo truccetto finché non avete le tasche piene di soldi!



COME OTTENERE PUNTI MANA A VOLONTÀ

Sempre nell'Isola Principale, troverete, nella locazione a est di quella con l'entrata alla Fortezza di Funrock, le rovine di un antico Tempio. Eliminate i vari grobi (fate attenzione, perché sono molto pericolosi!) e suonate la Tromba vicino al Sigillo di Sendel per far zampillare una speciale "fontana" di sacchetti di mana.



COME OTTENERE PUNTI VITA A NON FINIRE

Raggiungete la piazza principale dell'Isola della Cittadella, avvicinatevi alla statua di Funrock e suonate la Tromba di Gawley. Si aprirà un buco che vi permetterà di raggiungere una statua che continua a emettere i tanto agognati "cuoricini".



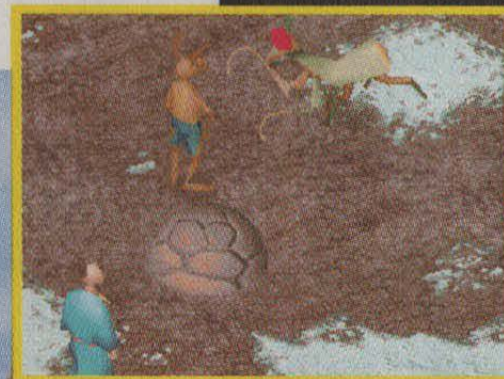
TROVARE QUALCHE PORTA-QUADRIFOGLI

All'inizio del gioco è importante trovare questi porta-quadrifogli: il primo si trova nelle fogne dell'Isola della Cittadella (per entrare dovrete premere spazio in modalità "normale" sulla grata nella locazione a sud dall'entrata del carcere). Un altro si trova su un piccolo isolotto nella locazione dell'Isola Principale dove rubate la moto al soldato. Per raggiungerlo, però, dovrete avere il proto-pack.



DOVE TROVARE I QUADRIFOGLI

Nella prima locazione dell'Isola del Deserto della Foglia Bianca (quella con l'installazione militare), se andate nell'angolo a nord-est con il protopack, troverete un funghetto (che si ricrea ogni volta che rientrate nella locazione) che nasconde sempre un quadrifoglio. Inoltre, se aiutate uno degli abitanti del villaggio dei lapinoidi oltre la Catena dell'Hamalayi, ogni volta che ritornerete da quelle parti farà saltare fuori due o tre quadrifogli. Infine, se libererete il secondo folletto (imprigionato nella stazione della metropolitana), ogni volta che lo rincontrerete (si trova nel buco di uscita dal villaggio dei lapinoidi) vi regalerà qualche quadrifoglio.



DOVE TROVARE CENTINAIA DI PINGUINI ROBOT

Dovrete procurarvi il digicode nella casa a nord-ovest dal Museo di Proxima e usarlo per aprire la porta della stanza a nord-est dall'entrata della fabbrica dei Teletrasporti. Purtroppo potrete portare solo un pinguino robot per volta con voi.



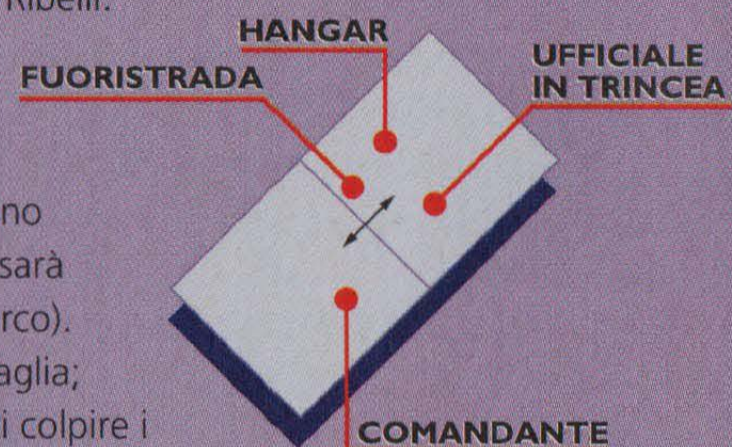
10 L'ISOLA DELLA RESISTENZA

Salite sul vostro Catamarano e raggiungete l'Hamalayi: qui incontrerete un **guerriero** della Resistenza che vi consiglierà di raggiungere l'omonima Isola; issate sul vostro catamarano la bandiera dei pirati "trovata" nel Museo di Proxima, quindi dirigetevi verso l'Isola della Resistenza.

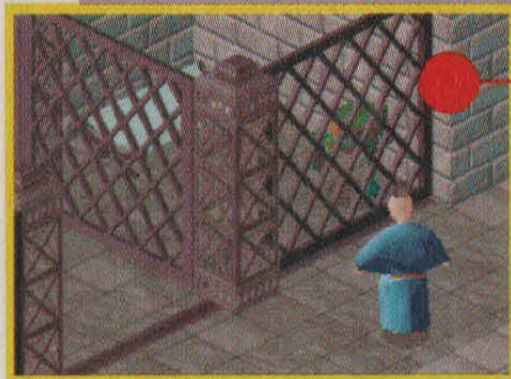
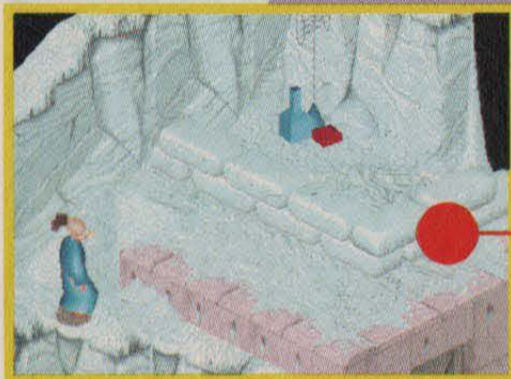
Girando per questa burrascosa Isola non dovrete preoccuparvi di guardie o soldati di Funfrock, ma piuttosto delle numerose bombe che, per fortuna, cadono sempre nello stesso posto. Attraversate l'Isola verso sud, entrate nella trincea e parlate all'**ufficiale**, che vi ordinerà di raggiungere il Comandante dei Ribelli.

Uscite dalla trincea, salite sul fuoristrada e, una volta raggiunto il Campo Base, scambiate due chiacchiere con il Comandante, che organizzerà uno sbarco sulle coste dell'Hamalayi. Tornate alla prima locazione con il fuoristrada e parlate con il soldato ribelle vicino all'Hangar per partire con il mezzo da sbarco (il vostro catamarano sarà traghettato nella locazione dell'Hamalayi a ovest di quella dello sbarco).

Una volta sbarcati, vi ritroverete in mezzo a una vera e propria battaglia; uno dei Ribelli (quello senza elmetto) vi seguirà e, a volte, tenterà di colpire i nemici con delle granate (non potrete completare questa sezione senza il vostro compagno e dovrete quindi aspettarlo prima di passare a una nuova locazione; se muore, dovrete tornare al punto di sbarco per un "rimpiazzo"). Stando molto attenti anche alle mine antiuomo, andate nell'angolo a nord-ovest e distruggete la **stazione trasmittente**, quindi proseguite verso nord per tre schermate, finché il guerrigliero ribelle che vi accompagna non decide di catturare il carro armato. Una volta fatta irruzione nell'istallazione più nord, uccidete i due cloni (il secondo ha una chiave) mentre il vostro alleato vi guarda la schiena, quindi proseguite verso le celle e liberate il **Colonnello Ribelle**. A questo punto dovrete uscire dall'istallazione militare superando il passaggio a nord.



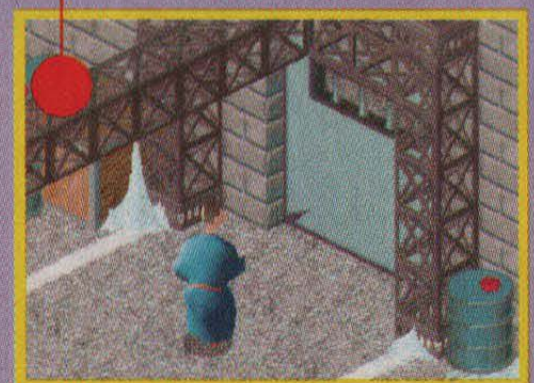
ISOLA DELLA RESISTENZA



11 IL VILLAGGIO DEI LAPINOIDI

Per vostra fortuna, verrete soccorsi da inaspettati amici che vi lasceranno su una collinetta con uno snowboard. Scendete e proseguite verso nord-est. Arriverete in una desolata landa dove dei mutanti simili a insetti stanno attaccando un villaggio di lapinoidi. Date una mano a eliminare questi mostri, quindi dirigetevi al centro del **villaggio** vicino al paiolo della minestra, potrete parlare con il capo villaggio, che vi chiederà di distruggere la base dei Mutanti in cambio di un accesso al secondo emisfero. Seguite il capo villaggio e gettatevi nel buco da lui scavato.

Riapparirete all'**entrata** di una specie di "metropolitana" (se date un'occhiata alla mappa dell'Hamalayi, vi accorgete di essere nella schermata a est di quella dello sbarco). Uccidete le guardie che pattugliano il cancello, entrate nell'istallazione ed eliminate la prima guardia; parlate con il grobo addetto alla manutenzione e salite le scale verso nord-est. Liberare il folletto nella cella a nord-est, quindi tornate indietro e salite sulla metropolitana per raggiungere la seconda parte di questa istallazione. Andate nella locazione a ovest, continuate verso sud-ovest e distruggete le **uova dei mutanti** lanciando la palla nel recinto in modalità "discreto". Una volta distrutte tutte le uova, raggiungete il gabbiotto a nord-ovest, uccidete l'ennesima guardia e azionate le tre leve per aprire le porte verso l'uscita. Ora, senza uscire da questa locazione (altrimenti le porte si richiuderanno automaticamente), saltate giù dal gabbiotto (fate attenzione perché nel corridoio gironzola un granchio mutante) e proseguite poi verso sud, dove troverete un fuoristrada con cui potrete fuggire verso il villaggio dei lapinoidi.



12 IL LAGHETTO DI ACQUA LIMPIDA

Una volta tornati al villaggio dei lapinoidi, il capo acconsentirà ad aprirvi la **Porta della Carota**, che si trova nella locazione a ovest, quindi superate la porta e proseguite verso ovest. Dovrete attraversare l'ennesima installazione militare di Funfrock: uccidete il primo soldato per trovare una chiave con cui superare il cancello, andate verso nord-ovest, aprite il cancello con la chiave blu e eliminate la guardia più a destra per trovare un'altra chiave. Scendete la scaletta a sud, aprite il secondo cancello, fate fuori il grobo e seguite il sentiero che costeggia il mare (troverete l'hovercraft). In fondo al sentiero, girando verso ovest nel **percorso ghiacciato**, arriverete al Laghetto di Acqua Limpida dove, utilizzando il flauto, romperete il **ghiaccio** e raccoglierete un'ampolla di Acqua Limpida (che vi permette di raggiungere il Quarto Livello di Magia).

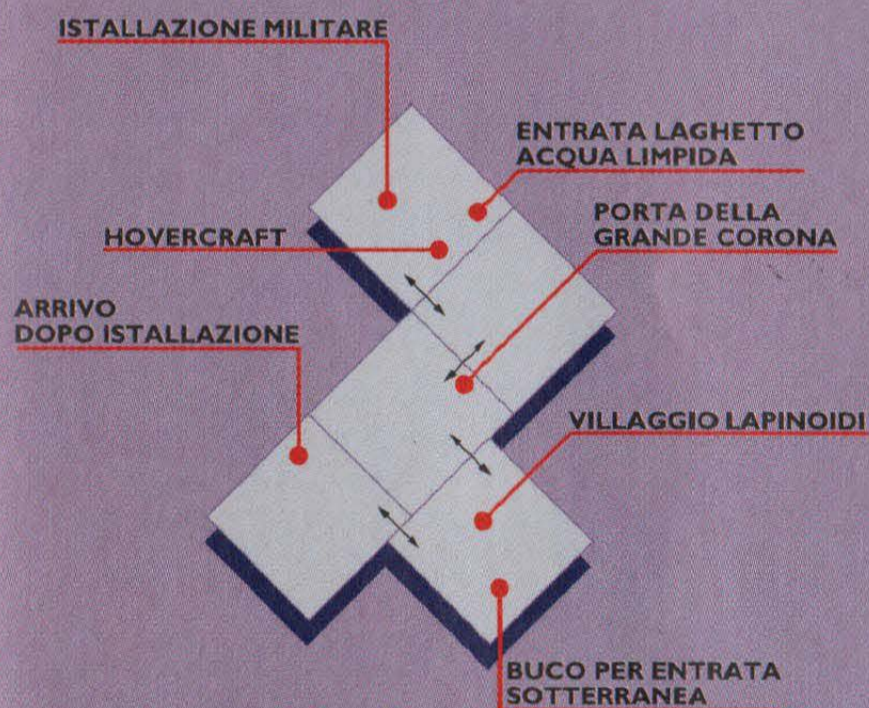
Tornate al villaggio dei lapinoidi, gettatevi nel buco scavato prima dal capo e, una volta riapparso in superficie, uscite dirigendovi nella locazione a ovest. Attraversate questa locazione (è quella dello sbarco) e uscite di nuovo verso ovest.

Finalmente arriverete al vostro catamarano e potrete imbarcarvi verso l'Isola Principale.

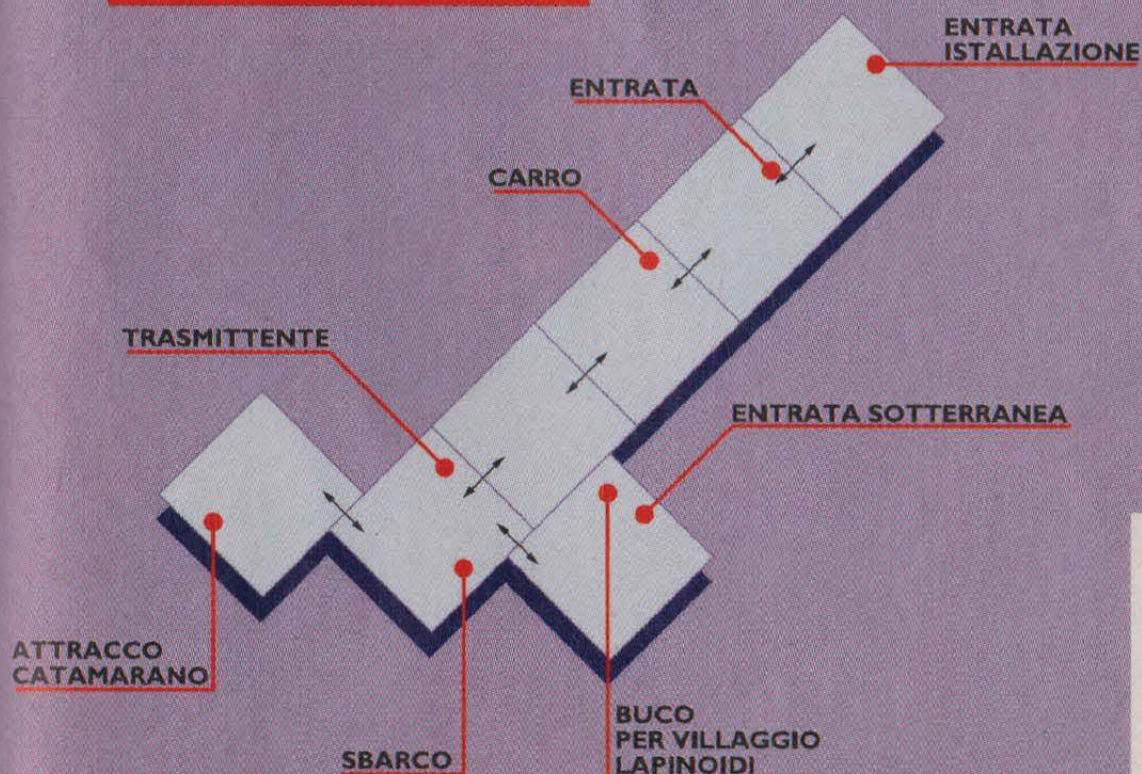


COME FUNZIONA LA PALLA

Tirando la palla in modalità "normale" o "sportiva", essa descriverà velocemente una traiettoria pressoché rettilinea, ottima per colpire tutti i bersagli, soprattutto nemici bassi oppure avversari che seguono un percorso rettilineo. In modalità "aggressiva" segue lo stesso percorso, anche se un po' più velocemente. Infine, in modalità "discreto", la palla descriverà una parabola molto alta, ideale per superare barriere come sacchetti di sabbia, muretti, o cancelli.

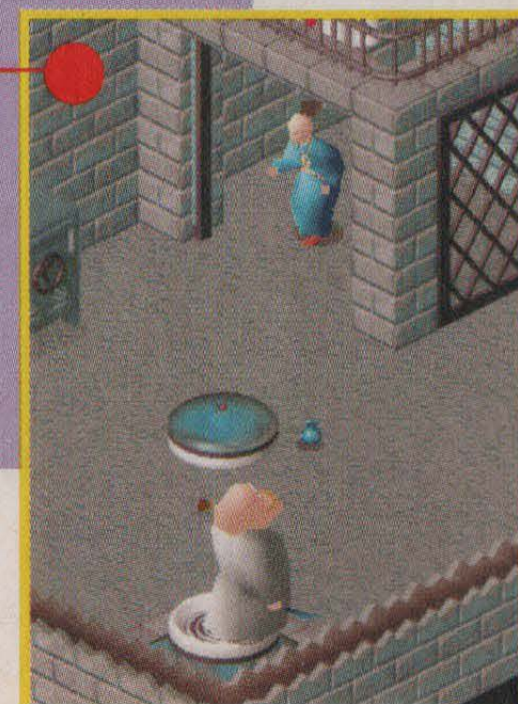
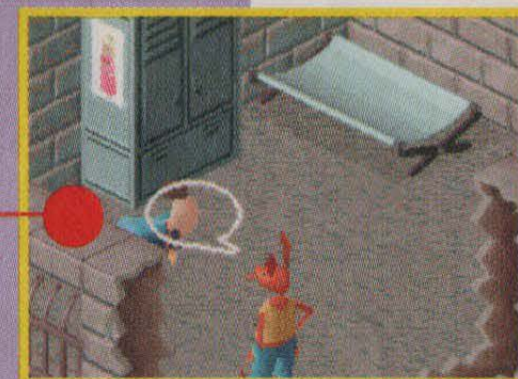


CATENA HAMALAYI



13 LA FORTEZZA DI FUNFROCK

Una volta arrivati all'Isola Principale, dirigetevi all'entrata della Fortezza, entrate passando per la trincea di sinistra (uccidete i soldati non appena li vedete), quindi salite la rampa di scale a sinistra. Aprite il primo cancello con la chiave rossa, uccidete i due **grobi rossi** (potete usare un robo-pinguino, se si dimostrano troppo coriacei) e aprite il secondo cancello con la chiave blu. Fate fuori il clone verde, ma aspettate prima di avvicinarvi all'ingresso sulla sinistra: infatti apparirà dal teletrasportatore un clone di grobo che, invece di sparare le fatali palle bianche, tenterà di colpirvi con quelle "normali" rosse. Uccidetelo (fate attenzione perché è un osso duro), prendete la chiave ed entrate nella Fortezza. Eliminate subito la prima guardia per evitare che chiami i rinforzi, proseguite verso destra e uccidete la seconda guardia per trovare una chiave e poter liberare il prigioniero nell'ala di sinistra: come probabilmente ricorderete, è il **falsario** che vi ha aiutato in precedenza e che ha scavato un tunnel, da cui più tardi dovrete passare per uscire indisturbati dalla Fortezza. Tornate verso ovest, salite le scale ed eliminate il clone lapinoide verde. Il perfido dottor **Funfrock**, invece di affrontarvi, scapperà con il teletrasportatore. Liberare anche il secondo prigioniero, che vi regalerà una chiave con cui potrete aprire la cassaforte, dove troverete la sciabola di Funfrock e dei fogli da cui capirete che il vostro vicino di casa, l'Architetto, è al soldo del perfido dittatore. Uscite passando dal passaggio segreto rivelatovi dal primo prigioniero.



14 PRIMA DI ATTRAVERSARE L'HAMALAYI

Prima di tutto, tornate all'Isola della Cittadella e raggiungete l'**Architetto** (abita nella casa a est della vostra ed è il tipo che ha messo a posto il vostro caminetto). Una volta dentro la sua casa, gli racconterete un sacco di fandonie e lo convincerete a consegnarvi degli importanti documenti che troverete sul suo tavolo da disegno.

Uscite, tornate al catamarano, dirigetevi all'Isola del Deserto della Foglia Bianca e raggiungete, come al solito, l'anziano lapinoide, che vi consegnerà la chitarra dello spazio in cambio del **flauto**. A questo punto siete pronti per tornare nell'altro emisfero!

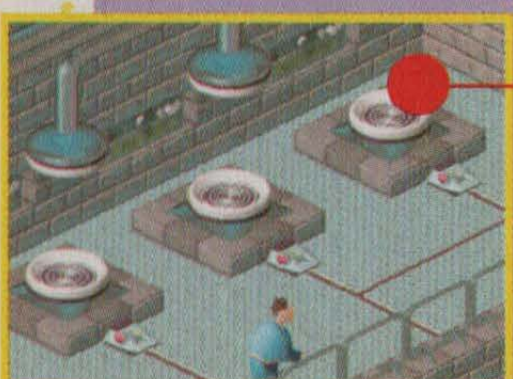
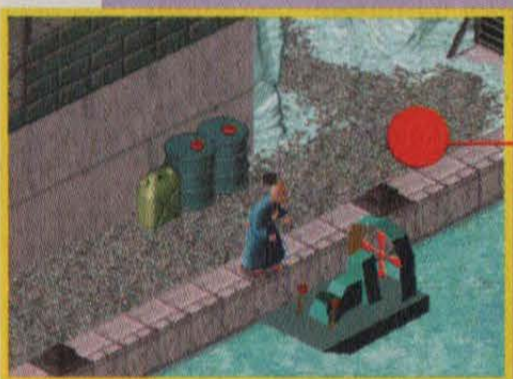


15 L'ASSALTO ALLA FABBRICA DEL TELETRASPORTO

Salite a bordo del fido catamarano, dirigetevi verso la Catena dell'Hamalayi e raggiungete, passando per il **buco** nella locazione con l'entrata della metropolitana, il villaggio dei lapinoidi; superate poi la porta della Grande Carota e attraversate per una seconda volta l'installazione militare per poter salire a bordo dell'**hovercraft**, con cui potrete raggiungere l'Isola di Brundle.

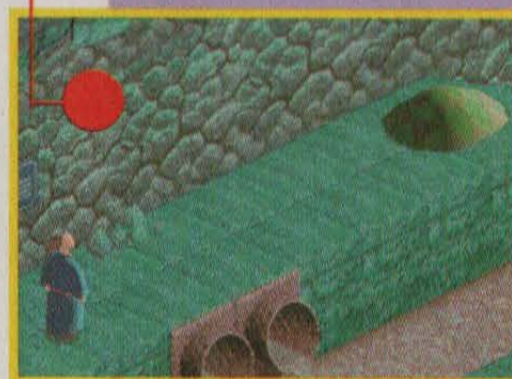
Mostrate i documenti presi in casa dell'Architetto alla guardia in modo da poter superare il cancello indisturbati. Andate poi verso ovest e salite la scaletta: troverete un lapinoide che sta cercando di cancellare qualcosa. Ovviamente si tratta di un **Simbolo di Sendel**, che dovrete infrangere con la solita Tromba.

Una volta entrati, uccidete il clone rosso per trovare una chiave, salite le scale, eliminate il secondo clone rosso e proseguite verso nord-ovest. Prendete la chiave nel barile, aprite la porta e distruggete il **computer** al centro della stanza verso sud-est; dall'angolo a nord-ovest apparirà quasi subito un altro clone rosso che dovrete far fuori immediatamente. Salite le scale e distruggete tutte le leve dei **teletrasporti**, quindi uscite passando tra le macerie della base e tornate al vostro hovercraft.



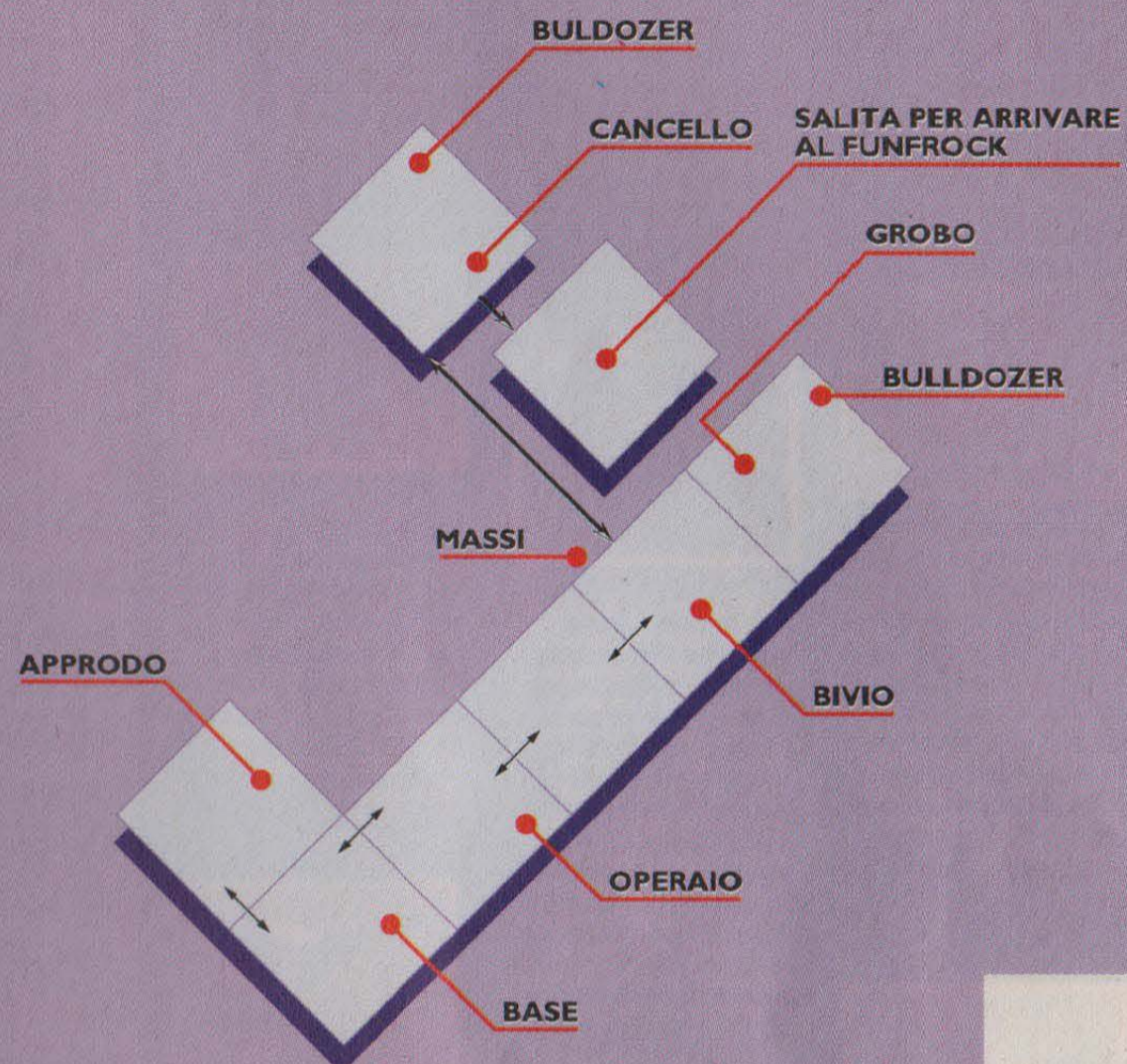
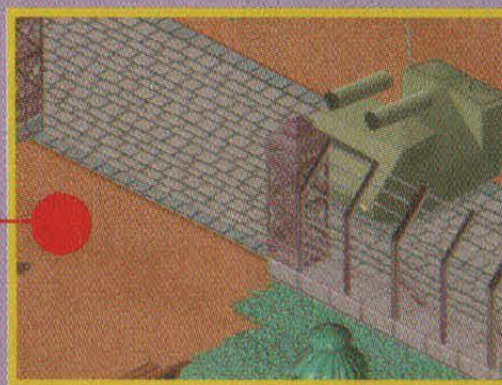
16 IL TWINSUN CAFÈ

Dirigetevi ora verso l'Isola di Tippet e, una volta attraccati, parlate con il **pescatore** nell'angolo a sud-est per trovare una chiave che aprirà il cancello a ovest, che vi permette di raggiungere la locazione successiva, ovvero il Vicolo dei Ladri. Eliminate i due malfattori, quindi entrate nel Twinsun Café e parlate con il gestore del locale. Salite poi sul palco e consegnate la chitarra dello spazio al **cantante** e tornate dal gestore del locale, che vi farà scendere nelle fogne. Qui dovrete saltare sul **granchio mutante** che circola nelle fogne per evitare di affogare e poi saltare sul sentiero rialzato a nord; quindi dovrete uccidere l'insetto mutante, salire le scale e buttarvi nel buco nel pavimento per trovare una chiave che vi permetterà di aprire la porta a nord-ovest sulle scale e proseguire. Salite la montagna di detriti, quindi attraversate la stanza evitando i numerosi serpenti. Infine salite e parlate con il Dinofly, che potrà portarvi in tutte le locazioni tranne che al Polo.

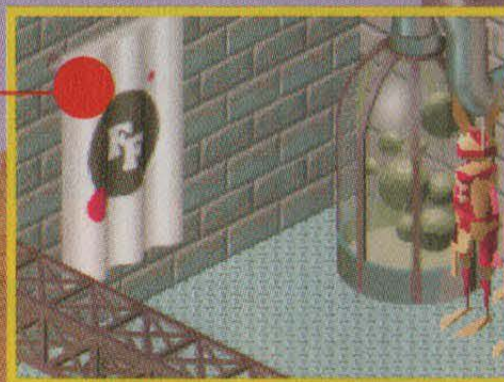
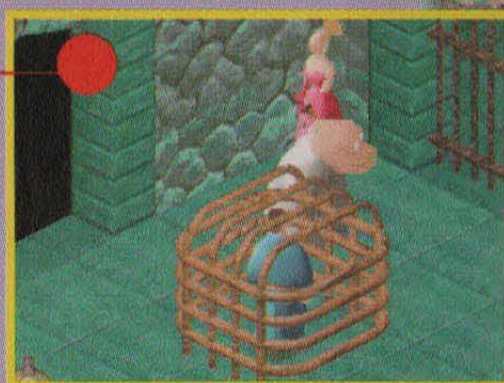
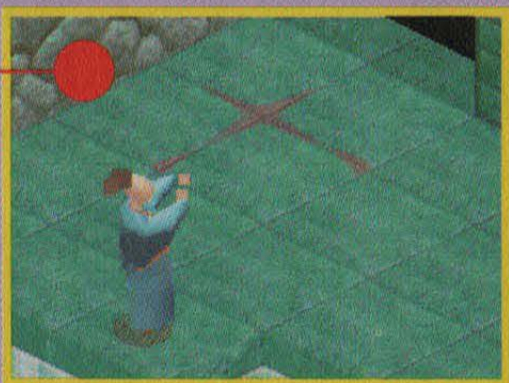


17 L'ISOLA DELLA FORTEZZA

Chiedete al Dinofly di portarvi all'Isola della Fortezza; qui incontrerete un lapinoide che è in grado di scavarvi un'entrata per la fortezza. Tuttavia dovrete aprirgli la strada uccidendo le tre guardie al cancello e distruggendo il **carro armato** parcheggiato dietro al recinto (dovrete colpirlo cinque volte con la solita palla). Il lapinoide scaverà una buca all'interno del recinto (se la buca non appare, avvicinatevi al lapinoide per parlargli). Entrando nella buca arriverete nei sotterranei della base, dove dovrete affrontare un pericolosissimo **clone rosso**, che vi conviene combattere con la sciabola invece che con la palla. Dopodiché azionate il rubinetto a ruota sulla destra, salite verso nord-est, raccogliete il funghetto per trovare una chiave e aprite la porta: vi ritroverete nella piscina (svuotata) di Funfrock, con tanto di finto pescecane (che comunque rimane un nemico fin troppo pericoloso). Dovrete attraversarla verso nord-est, uccidere i due **cloni volanti** e proseguire verso nord. Nella locazione successiva incontrerete un clone della vostra ragazza e cadrete inevitabilmente in **trappola**. Vi ritroverete nelle celle della Fortezza (la prima parte è identica alla prigione della Cittadella). Attirate una guardia, stendetela a suon di pugni, ed eliminate le altre due guardie raggiungendole con la piattaforma e poi proseguite verso ovest, dove dovrete affrontare disarmati il clone della vostra ragazza. Dopo averlo eliminato, andate nella stanza a nord per ritrovare tutti i vostri preziosi oggetti. Proseguendo verso ovest arriverete in una stanza piena di cloni in animazione sospesa, che dovrete semplicemente ignorare. Andate nell'angolo a sud-ovest e suonate la Tromba davanti all'evanescente **Sigillo di Sendel** per infrangerlo e poter così raggiungere la Terza Pietra, su cui dovrete utilizzare l'**acqua limpida**.



ISOLA FORTEZZA



I NEMICI DI LBA



Le guardie, prese singolarmente, non sono un problema: basta qualche pugno o calcio ben assestato per eliminarle senza troppi problemi. Purtroppo, spesso corrono verso i pulsanti di allarme e chiamano i rinforzi, quindi bisogna bloccarle a vista...



I soldati, nonostante l'aspetto, sono un nemico da rispettare: infatti, anche se sono lenti a spianare il fucile, hanno un'ottima mira e sparano una gragnola di proiettili. State ben lontani dai soldati armati di mitragliatrice (che però non si possono difendere se attaccati alle spalle)!



Questi grossi grobi sono un vero problema: infatti finché non raggiungete il Quarto Livello di Magia (ovvero non prendete l'ampolla di Acqua Limpida) sono praticamente invulnerabili. Spesso appaiono dai teletrasporti.



Esistono diversi modelli di cloni: quelli più pericolosi, indipendentemente dal modello, sono quelli colorati di rosso, che sono veloci, furbi e hanno un'ottima mira. Tuttavia, i cloni rossi hanno un folle terrore dei robo-pinguini (che potrete acquistare in diversi Bazaar).



Gli scheletri del Tempio di Sendel sono tra i nemici più pericolosi che incontrerete: oltre a essere robusti, spesso riescono a evitare la vostra palla magica. Affrontandoli, dovrete contare sulla loro lentezza per chiuderli in angoli dove non possono fuggire. Una volta che il Libro di Bù è in vostro possesso, gli scheletri non vi attaccheranno più.



Esistono diversi tipi di mezzi corazzati, ma tutti hanno in comune una cosa: sono letali! Se possibile, statene alla larga finché non raggiungete il Quarto Livello di Magia, quando cioè vi basteranno cinque colpi per distruggerli.



Incontrerete essenzialmente due tipi di mutanti: quelli simili a insetti non sono poi molto coriacei e basta qualche colpo di palla per eliminarli definitivamente. Tutt'altra cosa sono i "granchi", che invece dovrete evitare a ogni costo.



Per vostra fortuna, troverete gli operai solo nel Cantiere! Se vi avvicinate troppo a questi abilissimi lavoratori, correrete il rischio di finire molto male, poiché le loro badilate avranno spesso ragione dei vostri puntivita. Fate anche molta attenzione a quelli forniti di martello pneumatico, che all'occorrenza si trasformano in una letale mitragliatrice. Per ucciderli, vi conviene avvicinarvi e usare la sciabola.



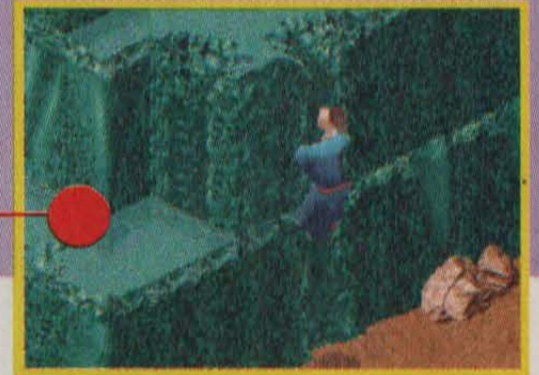
Ovviamente l'avversario principale del nostro eroe è proprio Funfrock! Dovrete affrontarlo due volte: nel primo combattimento è abbastanza facile farlo cadere giù dalla piattaforma, mentre nel secondo duello si dimostra un osso veramente duro. L'unica speranza è usare le sue stesse armi, ovvero colpirlo con la sciabola rubata nella sua Fortezza.

18 IL CANTIERE

Una volta distrutta la base, attraversate le rovine e proseguite verso nord-ovest: arriverete al cantiere che Funfrock ha messo in piedi per raggiungere la parte interna del pianeta. Evitate il **bulldozer**, che come tutti i suoi "simili" segue un percorso ben prestabilito, e uccidete con la sciabola l'operaio vicino al cancello a nord-est per trovare la chiave. Proseguite verso nord, attraversate la locazione successiva evitando semplicemente i nemici, quindi, arrivati al bivio, continuate verso nord fino alla prossima locazione. Raggiungete il grobo a est per ricevere le chiavi del bulldozer parcheggiato un po' più a nord (è l'unico **mezzo** fermo); una volta saliti su questo bulldozer, riattraverserete automaticamente la locazione precedente, superando così dei massi prima invalicabili.

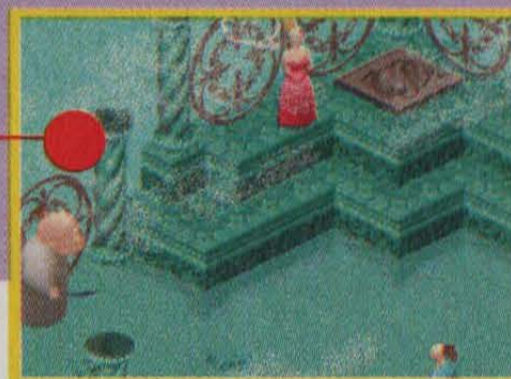
Ora dovrete risalire la strada finché non raggiungete la cima della collinetta, dove dovrete evitare un cattivissimo **bulldozer** correndo come dei dannati. Dopodiché, scendendo l'altro versante della collina (andando cioè verso sud-est dalla cima), incontrerete un operaio che, una volta ucciso con la sciabola, farà cadere a terra un'importantissima chiave, necessaria per aprire il cancello a sud-est e lasciare così questa locazione.

Arriverete nell'ultima parte del cantiere: proseguite verso sud-est, eliminate la prima guardia che vi tende un'imboscata dalle rocce, quindi fate fuori le altre due sul piano "rialzato" lanciando la palla in modalità "discreta". Salite le **scale** che si intravedono nella scanalatura nella roccia, e poi scalate l'ultima parte del costone roccioso salendo per la liscia parete davanti a voi.



19 LO SCONTRO FINALE

Arriverete finalmente **faccia a faccia** con l'infido Funfrock, che dovrete spingere a colpi di sciabola giù dalla piattaforma. Suonate la solita Tromba sul Sigillo di Sendel, scendete e, nella locazione successiva, scendete di nuovo saltando insieme alla vostra bella sulla grata. Arriverete davanti alla Grande Porta: purtroppo scoprirete che Funfrock non è ancora morto! Dovrete infatti affrontarlo in un **epico duello** all'ultimo sangue, prima di poter aprire la Porta, scoprire il Segreto di Sendel e riportare finalmente pace e giustizia nel vostro mondo!





ARCHIMEDE

Viale Sarca 47 - 20125 Milano

Per ordinazioni:
tel. (02) 66103222
fax (02) 66106513

Corel PHOTOS CD-ROM



Più di 100 CD-ROM
di argomenti diversi
con 100 foto ciascuno
libere da copywrite
a sole

£. 50.000

Offerte

LC 475

4 MB RAM, 250 HD, monitor 14", tastiera, Claris Works italiano. £. 2.150.000

LC 630

8 MB RAM, 350 HD, CD-ROM 2 vel., monitor 15" con casse acustiche, tastiera, Claris Works italiano. £. 3.200.000

PowerBook 150

4 MB RAM, 120 HD. £. 2.100.000

StyleWriter II

Stampante Apple InkJet. £. 550.000

Color StyleWriter 2400

Stampante Apple InkJet a colori. £. 950.000

Lettore CD-ROM

SCSI, doppia velocità. £. 600.000

Syquest 270 MB

Drive Magnetico, 14 ms £. 900.000

Fujitsu 230MB

Drive Magneto/Ottico SCSI £. 1.500.000

Hard Disk 500 MB

SCSI, 3,5", 11 ms £. 800.000

Hard Disk 1 GB

SCSI, 3,5", 9 ms £. 1.400.000

Hard Disk 2 GB

SCSI, 3,5", 8,5 ms £. 2.700.000

Scatola SCSI

per HD e removibili esterni £. 200.000

Dischi M/O 230 MB

£. 80.000

Dischi Syquest 270 MB

£. 110.000

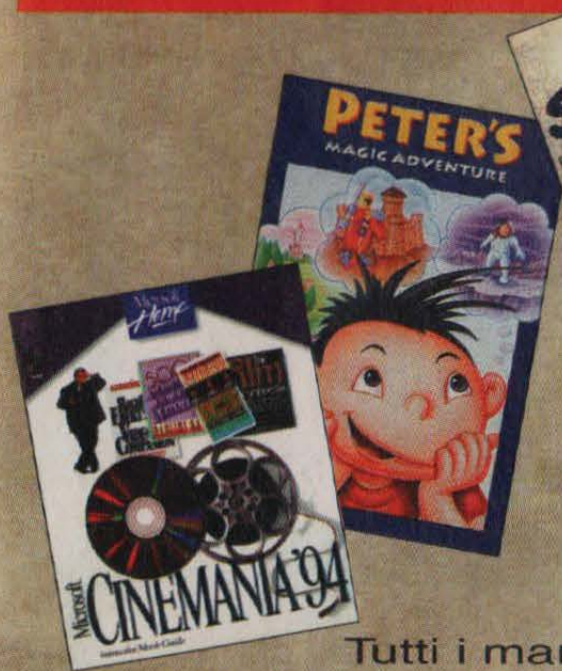


Giochi Macintosh

• The 7th Guest	110.000	• Lode Runner	110.000
• A-10 Attack	110.000	• Marathon	90.000
• AstroChase 3D	80.000	• Mission Thunderbolt	110.000
• Chuck Yaeger Air Combat	110.000	• MYST	110.000
• Civilization	110.000	• Oxyd Magnum	110.000
• Chess Master 3000	60.000	• Pathway Into Darkness	95.000
• Crystal Caliburn	80.000	• Populous II	75.000
• Crystal Crazy	70.000	• Prince of Persia II	80.000
• Deliverance	70.000	• Rebel Assault	110.000
• The Eleventh Hour	110.000	• Return to Zork	90.000
• Flashback	120.000	• SC Out	70.000
• Flying Nightmares	110.000	• Secret of Monkey Island	50.000
• Fury of the Furies	120.000	• Secret of Monkey Island 2	85.000
• F/A 18 Hornet	110.000	• Sensory Overload	90.000
• Gabriel Knight	95.000	• Shangai II	80.000
• Glider Pro	110.000	• SimCity 2000	95.000
• Indiana Jones & the Fate of Atlantis	80.000	• Scenari SimCity	30.000
• Jam Session	90.000	• Space Way 2000	70.000
• Journeyman Project: Turbo!	90.000	• Spectre VR	80.000
• King Quest VI	100.000	• Super Maze Wars	90.000
• Labirinth of Time	110.000	• Syndicate	80.000
• Legend of Kirandya	110.000	• Tetris Gold	96.000
• Leisure Suit Larry VI	90.000	• ThemePark	90.000
• Links Pro	90.000	• The Tinies	90.000
• HarborTown, Firestone, BigHorne Course	50.000	• Vette	85.000

Utility

Telefonare per prenotazioni e prezzi



CD Multimediali

Telefonare per prenotazioni e prezzi

Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai loro legittimi proprietari. I prezzi sono tutti IVA esclusa.

KYRANDIA 3

MALCOLM'S REVENGE

Vestire gli scomodi panni di Malcolm non è certo semplice: purtroppo nessuno crede alla vostra innocenza, e dovrete combattere contro l'incredulità di Zanthia, Darm, Kallak per dimostrare che in fondo non siete altro che un irriverente ma giusto giullare. Zeta vi aiuta a raggiungere questa meta grazie anche all'aiuto di Enrico Ruggeri (nessuna parentela con il noto cantante) di Città di Castello (Perugia). Per facilitare la comprensione della soluzione, abbiamo tradotto i termini più semplici, come "ampolla" o "sesamo", ma abbiamo lasciato in inglese quelli più inusuali, come "Fish Cream Parlour" o "sprout".



A SPASSO PER L'ISOLA

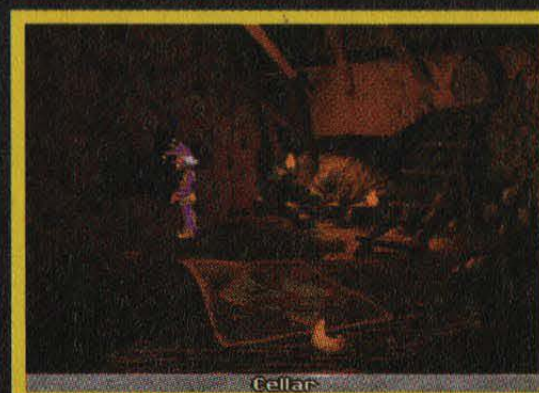
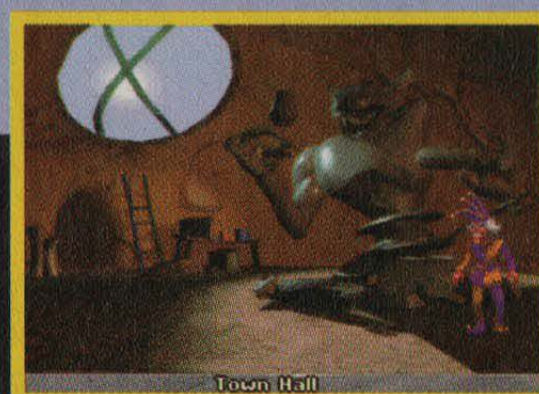
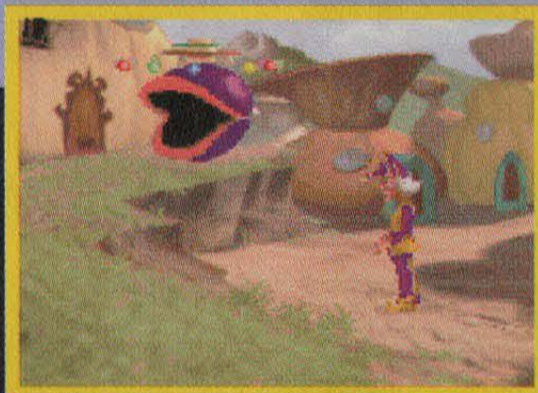
Ovviamente i cittadini di Kyrandia non sono molto felici di rivedervi, quindi dovrete al più presto trovare una via di fuga per lasciare l'isola e preparare altrove la vostra vendetta. In particolare, dovrete stare molto attenti a Zanthia, Vince (il custode dei bagni), Duane (il barman del Fish Cream Parlour) e il mago Darm, perché incontrandoli vestendo i soli abiti da giullare, farete scattare l'allarme e il vigile **sceriffo Herman**

vi ingabbierà senza scrupoli non appena passerete per la schermata a sud del Castello. Per girare tranquillamente, dovrete quindi trovare un travestimento adeguato: andate a ovest, sud, est, est, date un'occhiata alle panchine sulla sinistra per trovare un utilissimo **nail**, cliccate sulla gigantesca rana per liberare la strada; continuate verso est, prendete qualche bastone ed entrate nelle Stalle al centro della schermata; qui non ci sono mucche poiché manca il cibo: per farle tornare dovrete prendere cinque porzioni di semi di Sesamo e bagnarle con dell'acqua, in modo da ottenere degli **sprout** (se bagnerete del sesamo fertilizzato, otterrete dei **large sprout**). Per riempire il contenitore di cibo sulla sinistra occorrono cinque sprout normali o due di quelli formato "large". Una volta che sono tornate le mucche, basta utilizzare un nail sul contenitore di latte sulla destra per farne uscire uno zampillo di **crema** che potrete raccogliere con una ampolla vuota.

Uscite dalle stalle e andate a ovest. Utilizzate il nail sul lucchetto e entrate nella vostra vecchia Fabbrica di Giocattoli, dove potrete creare palloni (se inserite un vestito di cuoio oppure un intero Squirrel), dei soldatini o dei cavalli-giocattolo (inserendo invece un bastone di legno). Per conoscere il settaggio della macchina, basta cliccare sul librone rosso alle sue

SCERIFFO HERMAN

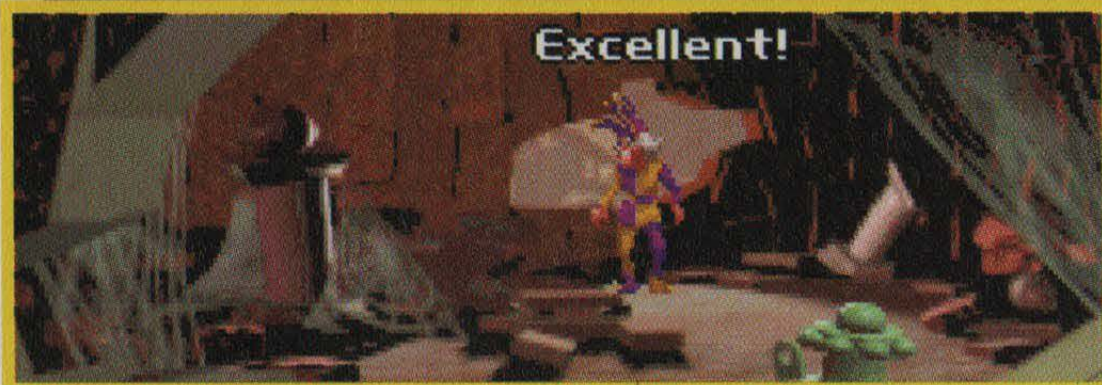
In effetti, esiste un metodo per evitare il primo arresto: basta piazzare un tronco di legno per terra nella schermata a sud del Castello (quella dove c'è uno dei due teletrasportatori); Se riuscite a fuggire a Herman in questo modo, il fido Sceriffo si farà più furbo, e tenterà di catturarvi con una rete; tuttavia se entrate in questa schermata con un oggetto tagliente in mano quando sapete di correre il rischio di essere arrestati, potrete scappare una seconda volta alle grinfie di Herman. Al terzo tentativo, Herman riuscirà sicuramente a catturarvi...



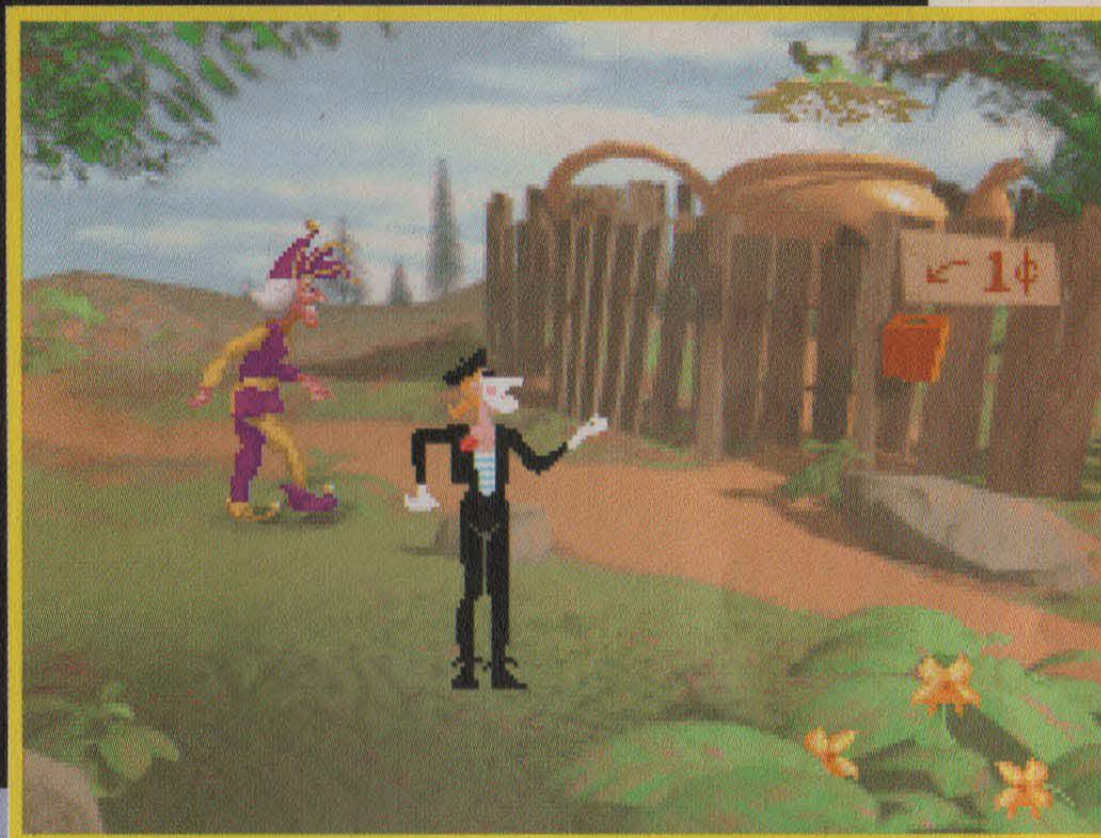
NUT-ON-A-STRING

Nella schermata iniziale della "disarica", una volta attirato uno Squirrel con un po' di semi di sesamo, grazie al nut-on-a-string può ipnotizzare lo sfortunato roditore, che può essergli utile per fare un po' di spazio nella Fish Cream Parlour. Inoltre, se unito con un **bent nail**, forma il **bent nail-on-a-string**, grazie al quale Malcolm può combinarne di tutti i colori: per esempio, può pescare Eel nella schermata dove è attraccata la nave dei pirati, oppure può forzare la serratura dei Bagni.

**A SPASSO
PER L'ISOLA**



FUGA DA KYRANDIA



spalle, mentre è decidere cosa produrre azionando le due leve sulla macchina stessa.

Superando la porta in fondo alla stanza arriverete nella vostra cameretta, dove troverete la mitica **Jester's Staff** sotto al letto e un **nut-on-a-string** in uno dei cassetti sulla sinistra che, unito con il bent nail già in vostro possesso, si trasformerà nel fantastico e incredibile **bent nail-on-a-string**. Uscite dalla stanza e tuffatevi nel foro di scarico della macchina per raggiungere le fogne, dove troverete un tappeto magico (che può essere attivato cliccando sul cerchio verde e poi su quello rosso) che conduce al nascondiglio del mago Darm, e un muro diroccato (sulla sinistra), che potrete far esplodere con una bomba botanica. Inoltre potrete tornare alla luce del giorno grazie alla scala al centro. Infatti questa scala conduce alla Town Hall, dove vi aspetta la Statua Giudice che può essere animata in cambio di un fish cream sandwich.

A questo punto potrete dirigervi nella schermata dove è attraccata la nave del Circo (dalla schermata del Mimo, basta andare a est, est e sud) e pescare con il bent nail-on-a-string una **Eel**; tornate nella schermata del Mimo e, quando questi si gira e vi mostra la schiena, infilate la Eel nel suo cappuccio per costringerlo a scappare nei Bagni. Per seguirlo, dovrete utilizzare il bent nail-on-a-string nella fessura per le monete un paio di volte. Una volta all'interno dei bagni, dovrete mentire a Vince finché non lo convincete che non siete Malcolm. Dopodiché potrete alzare (o abbassare) la temperatura dell'acqua finché non si crea il panico tra gli ignari clienti dei Bagni, in modo da poter rubare e indossare il **vestito del Mimo**. A questo punto potrete girare per Kyrandia senza correre il rischio di essere riconosciuti dai vostri nemici. Se invece nelle vostre peregrinazione venite catturati da Herman, potete decidere di guadagnarvi la libertà completando i lavoretti richiesti, oppure di scappare senza indugio dalla prigionia. La prima volta che verrete arrestati, finirete nella Fabbrica di Centrini, da cui potrete scappare utilizzando un nail sul lucchetto e poi le forbici sul Troll, in modo da ottenere una corda che vi permette di uscire dalla finestra. Se verrete catturati ancora, finirete nella Cava, da cui potrete scappare con una bomba botanica; il terzo luogo di prigionia è un'umida cella in compagnia due altri galeotti: per poter fuggire, dovrete tagliare le corde di Rowena (la vostra ex-carceriera) e poi le vostre. Infine, quando anche la cella non rie-

sce a bloccarvi, verrete spediti su una Galera, da cui potrete scappare utilizzando un nail sul solito lucchetto.

LA FUGA DA KYRANDIA

Esistono sei modi per fuggire dall'isola alla ricerca di qualche anima pia che si unisca alla vostra "giusta" causa.

Il primo sistema è quello di mettere una Eel nel cappuccio del Mimo, entrare nei bagni raccontando frottole a tutto spiano al povero Vince, aumentare (o diminuire) la temperatura per creare un po' di confusione all'interno della gigantesca teiera e sottrarre il vestito del Mimo, in modo da poter salire sulla nave del Circo. Tuttavia il Cane da Guardia vi farà passare solo se gli regalerete un **fish cream sandwich**.

Il secondo modo è di raggiungere il rifugio segreto di Darm utilizzando il tappeto magico abbandonato sotto la Fabbrica di Giocattoli, utilizzare per due volte la Jester's Staff sul mago per allontanarlo e accattivarsi le simpatie di Brandywine con uno Squirrel; in questo modo scoprirete che cliccando due Eel una sull'altra pronunciando la giusta frase, verrete teletrasportati sull'Isola dei Gatti.

Alternativamente, potete far esplodere il muro a sinistra nelle fogne sotto la Fabbrica di Giocattoli con una **bomba botanica** per poter entrare in una stanza abbandonata dove, aprendo il contenitore verde in primo piano e cliccandovi sopra un'ampolla vuota, troverete la **Portal potion** che dovrete utilizzare su Malcolm nella schermata dell'Arena (quella dove c'è la rana gigantesca).

Se invece riuscite a creare nella vostra Fabbrica di Giocattoli

FISH CREAM SANDWICH

Per preparare questa specialità di Kyrandia, dovrete raccogliere della **crema** dalle stalle, quindi prendere un po' di semi di **sesamo** e una **Eel**. Dopodiché dovrete ipnotizzare uno Squirrel e lasciarlo libero (utilizzandoci sopra di nuovo il nut-on-a-string) nel Fish Cream Parlour, in modo da far scappare i clienti. Infine dovrete semplicemente dare gli ingredienti a Daune.

BOMBA BOTANICA

Questo genere di "bomba" vi sarà utile in diversi punti dell'avventura. Per crearla, avrete bisogno di una Eel, un po' di semi di sesamo e una ampolla di acqua. Unendo l'Eel con il **sesamo fertilizzato**, che dovrete mettere nella fessura o nel punto che desiderate far scoppiare. A questo punto basta aggiungere un po' d'acqua, tappare le orecchie e assistere alla verde esplosione! Queste bombe sono utili nelle Fogne, nel Magician's Lodge per distrarre Zanthia e per scappare dalla Cava.

ISOLA DEI GATTI

Esistono solo due pericoli nell'Isola dei Gatti: ogni volta che userete il machete sul fogliame, correrete il rischio di incontrare qualche serpentello, che dovrete fare subito fuori con il machete; inoltre l'isola è infestata dalle pulci, quindi se Malcolm inizia a grattarsi, vuol dire che ne ha accumulate un po' troppe sulla sua reale persona: per eliminarle, basta cliccare sul vostro eroe.

GIUNGLA

Dovrete stare molto attenti mentre girate per la giungla; in primo luogo è facile perdersi, perché le locazioni non sono legate tra loro in modo logico: per esempio, se uscite da una locazione andando verso est, difficilmente tornando indietro verso ovest dalla nuova arriverete nella locazione originale. Inoltre per uscire da una locazione dovrete aprirvi la strada con il machete tra le erbacce, e spesso salteranno fuori dei serpenti che dovrete uccidere velocemente con il machete stesso.

GEMME

Se consegnate una delle gemme ai pirati nel porto, potrete salire sulla nave per recuperarla "regalando" una pulce al capitano. Invece, consegnando una pulce ad uno degli altri pirati guadagnerete solo qualche punto in più...

MOUSEFICATION

SPELL

Se utilizzerete su voi stessi questo incantesimo, l'unico che può aiutarvi sull'isola è il caparbio Fluffy, che vi farà tornare alla vostra forma originale con un pezzo di formaggio.

MACCHINA

DISTRIBUTTRICE

Comprando e indossando gli scarponi, potrete anche "barare" e ottenere tre oggetti al posto di due: infatti basta cliccare con la linguetta metallica (che ottenete quando indossate gli scarponi) sulla macchina distributtrice per fare contatto.

tre palle, potrete convincere il personale della Nave del Circo a darvi un passaggio.

Per tentare la quinta strada dovrete procurarvi un travestimento completo e ingannare Zanthia stessa: infatti dovrete entrare nel Magician's Lodge, distrarre Zanthia utilizzando una Bomba botanica sul mobile e gettare velocemente un cavallo-giocattolo nel suo calderone per completare la creazione della **Pegasus Potion**, prenderne un po' con un'ampolla vuota e poi utilizzarla su voi stessi nella schermata del Pegasus Landing (a cui potrete arrivare andando tre volte a est dalla schermata del Mimo).

L'ultimo metodo è sicuramente il più lungo: dovrete infatti farvi arrestare una prima volta da Herman, fuggire, farvi arrestare, e così via per almeno quattro volte, in modo da farvi mandare sulla Galera, da cui, fuggendo utilizzando l'immanicabile nail sul lucchetto, arriverete all'Isola dei Gatti.

L'ISOLA DEI GATTI

Sull'Isola dei Gatti esistono tre locazioni principali, oltre alla sterminata giungla: il Fortino dei Cani, il Tempio e il Porto; la prima cosa da fare, una volta arrivati, è quella di raggiungere il Fortino dei Cani: solo in questo posto, infatti, potrete trovare l'indispensabile **machete**. Quindi, se non arriverete direttamente al Fortino (come succede se ad esempio utilizzate una Portal Potion), dovrete scroccare un passaggio dal cane con carretto chiedendogli in modalità "gentile" uno strappo (vi porterà in una delle altre due locazioni - se finite nella locazione sbagliata, chiedete un altro passaggio).

Una volta impadronitovi del machete, potrete muovervi anche nella giungla: servendovi sempre del carretto, raggiungerete il Tempio e andate nella schermata alla vostra destra: qui incontrerete Fluffy, il leader della ribellione che sta cercando di destabilizzare il potere dei Cani. Parlando a Fluffy in modalità "bugiarda", accetterete di entrare a far parte della ribellione e riceverete un importante **topo di cuoio**. Ora dovrete girare un po' per la giungla, raccogliendo il maggior numero possibile di **ossa**: infatti dovrete raggiungere il Fortino dei Cani e regalare tutte le ossa trovate al cane al centro dello schermo per ottenere in cambio e sei **gemme** che vi servono. All'inizio basta un osso solo per ricevere la prima gemma, ma dovrete continuare a rifornire il cane di ossa finché non dissotterra anche le altre gemme (ovviamente se non bastano le ossa in vostro possesso,

dovrete tornare ella giungla per cercarne altre...).

Quando avrete recuperato tutte e sei le **gemme**, tornate al Tempio e andate verso sinistra: in primo luogo dovrete utilizzare il topo di cuoio consegnatovi da Fluffy su una delle sfere per far apparire i sei colossi (gli altri tre sono nella schermata alla vostra destra) e inserire le sei gemme nelle statue in quest'ordine (da sinistra verso destra): bianca, gialla, viola, verde, blu e rossa.

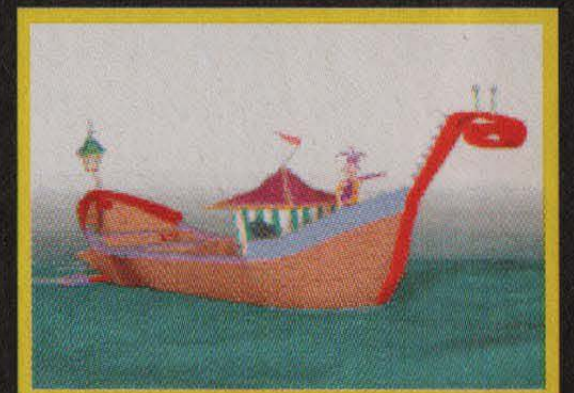
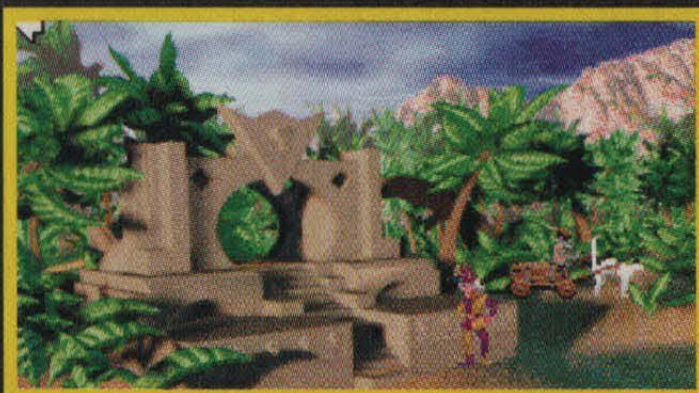
Apparirà un tempietto, dove troverete il **Mousefication spell**, che vi permetterà di lasciare l'isola: infatti basterà tornare al porto e utilizzare il Mousefication spell su uno dei pirati per convincere il Capitano Jean-Claude ad attaccare Kyrandia!

AI CONFINI DELLA TERRA

Purtroppo Jean-Claude si dimostrerà più infido del previsto, e venderà il nostro povero giullare al Re di Kyrandia, che lo esilierà definitivamente (almeno in teoria...) ai Confini del Mondo. Dovrete riuscire a fuggire da questa antipatica situazione contando solo su tre monete d'oro...

Per prima cosa, comprate una **assicurazione sulla vita** dalla macchina a sinistra, dopodiché acquistate il **salvagente** e l'**ombrello** dalla **macchina distributtrice** a destra, quindi indossate il salvagente e gettatevi nella cascata (non sulle rocce) per arrivare al secondo schermo. Utilizzate poi la

AI CONFINI DELLA TERRA



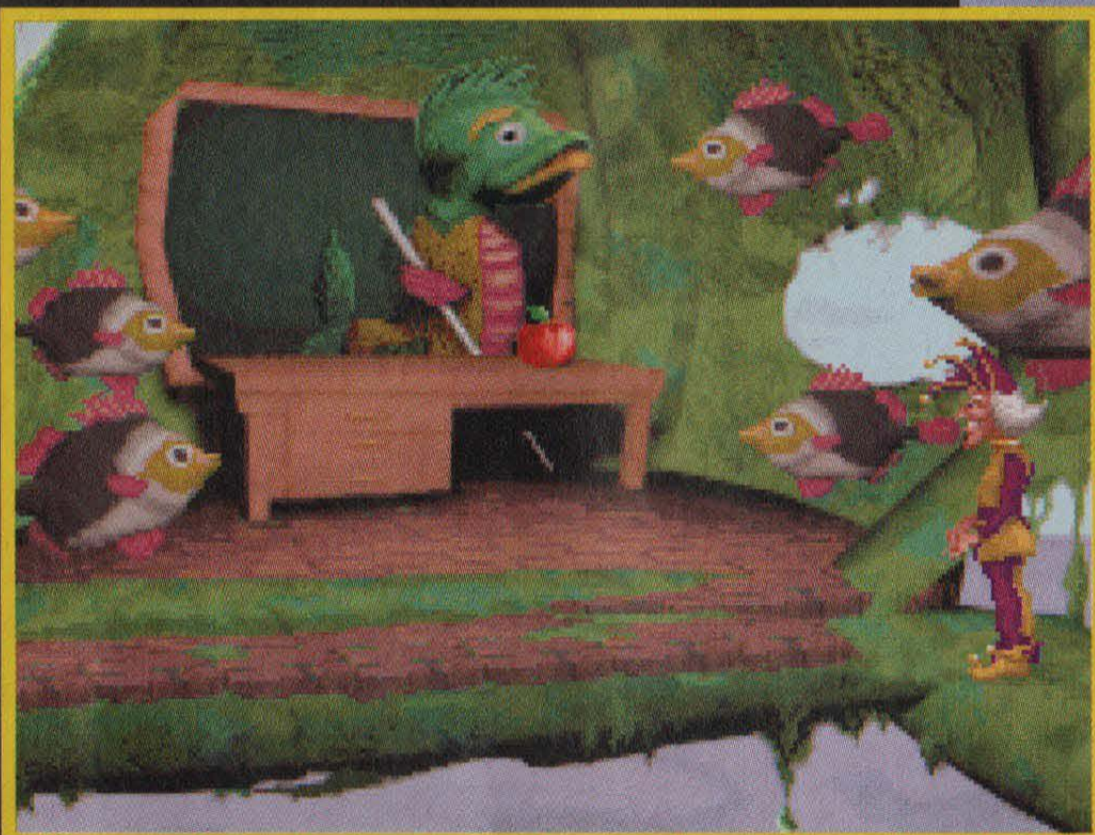
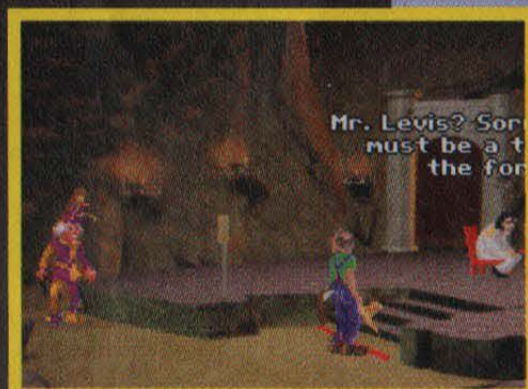
L'ISOLA DEI GATTI

pompa (che ottenete indossando il salvagente) sul fiore giallo ai vostri piedi e poi cliccate sul fiore gonfiato, in modo da rimbalzare sull'altro costone di roccia e poter entrare nella Prima Grotta. Una volta usciti, indossate di nuovo il salvagente e gettatevi nuovamente nella cascata per arrivare alla terza schermata; toglietevi il salvagente (utilizzando la pompa su Malcolm) e utilizzate l'ombrello sul chiodo piantato in mezzo alla cascata. Una volta arrivati sul costone opposto, aprite l'ombrello e fluttuate verso le rocce sotto di voi (non cliccate sulla cascata). Entrate nella Seconda Grotta, quindi riaprite l'ombrello e gettatevi di nuovo verso le rocce sotto di voi per arrivare alla quinta schermata, dove potrete entrare nella Terza e ultima Grotta.

IL MONDO DEI PESCI

Vi risveglierete nel Mondo dei Pesci, catturato dalla Regina

IL MONDO DEI PESCI



che vi ha messo uno strano gioiello intorno al collo: purtroppo, ogni volta che la Regina suonerà la fatidica campanella, verrete trasportati magicamente al suo cospetto. Questo complicherà un po' la vostra esplorazione, perché ogni volta che entrerete in una nuova schermata verrete richiamati dalla Regina, che vi costringerà a giocare una partita a **Tic-Tac-Toe** utilizzando per pedine un gruppo di mermaid. Ovviamente dovrete perdere la partita e parlare due volte alla Regina (in modalità "bugiarda") per poter tornare alle vostre peregrinazioni.

Prima di tutto dovrete visitare almeno una volta l'Underworld, raggiungendo i Cancelli dell'Inferno (una volta usciti dalla schermata della Regina, andate in alto a sinistra, per raggiungere la **scuola** e poi ancora a sinistra) e pagando la tariffa richiesta al Guardiano. Una volta arrivati nell'Underworld, parlando con l'impiegata seduta al tavolo, potrete scoprire come si organizza un Royal Seance; per tornare indietro, dovrete parlare in modalità "gentile" con l'uomo in attesa. Grazie al vostro **viaggio nell'Underworld**, potrete organiz-

zare una bella sorpresa alla Regina: avrete bisogno di una moneta d'oro e di un giornale, oggetti che potrete trovare nella discarica, che potrete raggiungere senza farvi vedere dal corrispondente custode dalla schermata dei Cancelli dell'Inferno, salendo sullo scivolo a sinistra e tirando la leva. Ogni volta che raggiungete la discarica in questo modo, potrete curiosare tra i rifiuti e prendere un paio di oggetti, prima che il custode si accorga della vostra presenza, quindi se non trovate subito il **giornale** dovrete ripetere il viaggio dai Cancelli dell'Inferno. Inoltre parlando con il custode della discarica in modalità "bugiarda" vi spacerete per esattori delle tasse e riceverete un paio di monete d'oro.

Quando avrete trovato il giornale e almeno una moneta d'oro, tornate nell'Underworld per farvi richiamare dalla Regina per una partita a Tic-Tac-Toe, quindi aspettate che sulla scacchiera appaiano almeno cinque mermaid (in modo da avere, insieme a voi e all'altro mermaid, sette persone nella schermata), mettete per terra il giornale e cliccatevi sopra con la moneta per richiamare il fantasma del **Re Yrgmumph** che scaccerà la Regina. A questo punto non vi resta che tornare nell'Underworld, parlare di nuovo al contadino in modalità "gentile" per arrivare, finalmente, all'Inferno...

IL RITORNO ALL'ISOLA DI KYRANDIA

Dopo aver chiacchierato un po' con gli ospiti degli Inferi e con l'impiegata, verrete rispediti in superficie (nell'ultimo tratto, dovrete utilizzare l'escavatrice a pedali). Al termine del vostro viaggio, dovrete scegliere che "coscienza" seguire, ovvero il buon Stewart, il "cattivo" Gunther o entrambi allo stesso tempo. Questa scelta avrà grandi ripercussioni in quest'ultima parte dell'avventura, perché non potrete più decidere la modalità del vostro comportamento. In ogni caso, dopo aver effettuato la vostra scelta, raggiungete il Castello per ritrovare il perfido Capitano Jean-Claude che, grazie al Mousefication Spell, ha conquistato Kyrandia e si è autoproclamato Re del-

TIC-TAC-TOE

Con un po' di abilità, è possibile evitare di giocare la partita: infatti se regalate un verme o una moneta al Merman alla destra della Regina, continuerà per voi la partita e sarete liberi di andarsene.

SCUOLA

Utilizzando la Jester's Staff su uno dei pesci a sinistra, distrarrete il professore e potrete sgraffignare la mela appoggiata sulla cattedra; ad un'occhiata più ravvicinata scoprirete che contiene un preziosissimo verme.

VIAGGIO

NELL'UNDERWORLD

Esistono due modi per raggiungere l'Underworld: il primo è di pagare il Guardiano, l'altro è di dare due vermi ai pesci che nella schermata a destra di quella della Regina, reggono lo scivolo che normalmente porta alla discarica. Una volta scardinato lo scivolo in questo modo, basta raggiungere la schermata del Cancello dell'Inferno e fare un giretto sullo scivolo: invece di arrivare alla discarica, finirete nell'Underworld.

RE YRGMUMPH

Non parlate con il Re Yrgmumph se non volete finire davvero male!

OSSA

Oltre a cercarle nelle varie locazioni della Giungla, potrete trovare le dieci ossa richieste da Fluffy nel Fortino abbandonato dei Cani, scavando con il machete nel punto in cui la prima volta che avete visitato l'isola il cane seppelliva i vostri doni.

l'isola. Se siete guidati da entrambe le coscienze o solo da Gunther, non correrete nessun pericolo parlando con i pirati, e scoprirete che vogliono le sei gemme dell'Isola dei Gatti. Viceversa, se siete guidati da Stewart, verrete gettati in prigione sotto forma di Topo. Per fuggire dalla prigione, dovrete utilizzare due volte la Jester's Staff su uno dei vostri tre compagni di prigionia per otterrete un utilissimo **nail**, che potrete usare per liberare voi stessi e gli altri tre prigionieri (che sono Vince, Zanthia e Duane). Infine, utilizzando i tre oggetti lasciati cadere dagli altri tre prigionieri, potrete creare una Bomba Botanica per far esplodere la porta della cella. Una volta usciti dal Castello (o dalla cella, nel caso siate "buoni"), dovrete trovare un mezzo per tornare sull'Isola dei Gatti. A questo punto entra in gioco la scelta fatta in precedenza: se siete guidati dalla coscienza buona, dopo essere scappati dalla cella insieme a Zanthia, Vince e Duane, dovrete tornare dai Pirati per scoprire che vogliono le sei gemme; dopodiché dovrete creare nella vostra fabbrica di giocattoli una **cavallo-giocattolo**, quindi gettarvi nel pozzo della Fabbrica che conduce alle fogne per poi arrivare alla Town Hall, dove troverete Zanthia e il suo calderone magico: non vi resterà che aggiungere il cavallo-giocattolo all'intruglio nel calderone e usare una ampolla vuota per ottenere una **Pegasus Potion**, che ovviamente dovrete usare su Malcolm nella schermata del Pegasus Landing. Se avete scelto di seguire entrambe le coscienze, dovrete

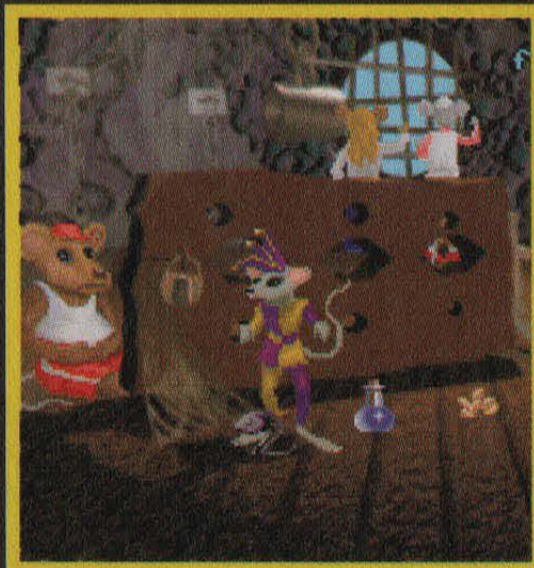
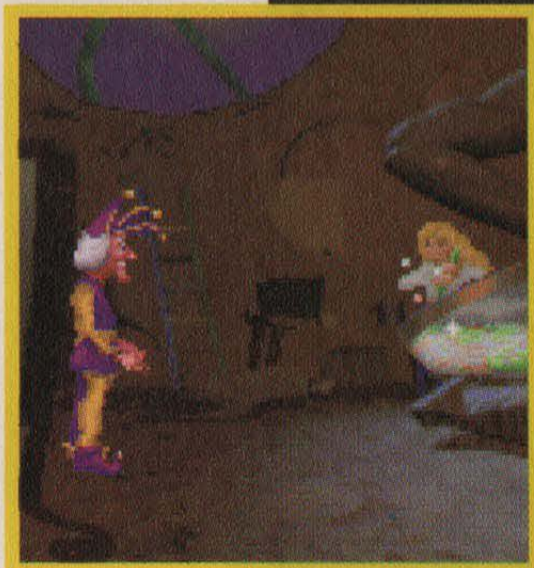
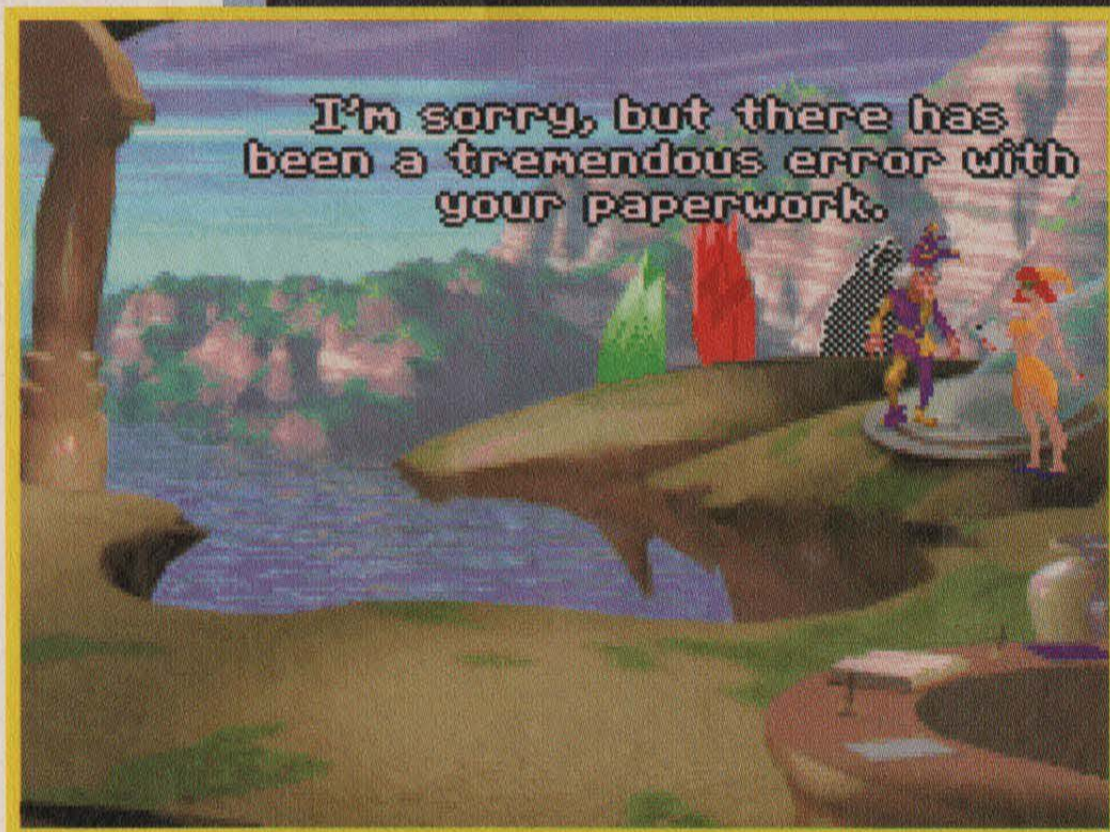
soccorrere Zanthia aprendo prima la porta della cella con il solito **nail** (che potrete trovare nella discarica), e poi liberandola dal lucchettone sempre con il nail. Dopodiché dovrete creare la **Pegasus Potion** come spiegato prima per la coscienza "buona".

Se invece siete guidati solo dal "cattivo" Gunther, dovrete vendere un oggetto a Herman (che ora ha aperto un negozio negli ex-Bagni) per ricevere in cambio un po' di **sesamo** e poi catturare uno Squirrel nella schermata della discarica con il trucchetto del nut-on-a-string (che invece potrete trovare con un po' di fortuna nella solita discarica). dopodiché dovrete raggiungere Darm e Brandywine con il tappeto teletrasportatore (che si trova nelle Fogne sotto alla vostra Fabbrica di Giocattoli) e ricevere, in cambio dello Squirrel, una **Portal Potion**, che dovrete usare nella schermata della Rana.

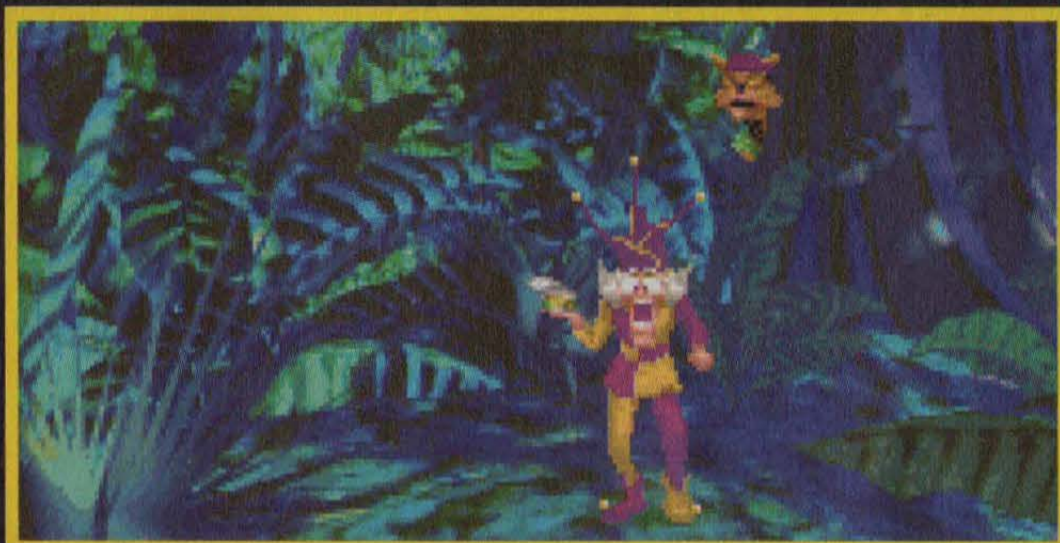
L'ISOLA DEI GATTI

Per prima cosa, dovrete prendere il **machete**, quindi dovrete aprirvi la strada nella giungla per raggiungere Fluffy, che vi aspetta, come al solito, nella locazione a est dal Tempio. Fluffy vi consegnerà un **fabbrica-formaggio** con cui potrete distruggere il Tempio; tuttavia se avete scelto entrambe le coscienze, prima di darvi il fabbrica formaggio, Fluffy pre tenderà in cambio dieci **ossa**.

Tornate nella schermata del Tempio, andate verso ovest,



IL RITORNO ALL'ISOLA DI KYRANDIA



L'ISOLA DEI GATTI

riattivando le stalle - date un'occhiata alla prima parte della soluzione, se non ricordate come fare).

Una volta che la macchina dei sandwich funziona e che avete gettato gli ingredienti richiesti nell'apposito imbuto, otterrete un **fish cream sandwich**; inoltre dopo pochi minuti il Fish Cream Parlour si riempirà nuovamente di gente. A questo punto dovrete andare nella vostra cameretta (che, come ricorderete, è dentro la Fabbrica di Giocattoli), dare un'occhiata sotto il letto per trovare un **ritratto di Re William**, quindi tornare nella Town Hall (passando per le fogne che si trovano sotto la Fabbrica di Giocattoli) e utilizzare il ritratto sul Magic Cabinet. Infine, per concludere felicemente anche questa avventura, dovrete dare il fish cream sandwich alla Statua, che vi teletrasporterà nel Fish Cream Parlour dove assisterete al Processo che scagionerà definitivamente Malcolm!

create un po' di **formaggio** con il fabbrica-formaggio e utilizzatelo per distruggere il tempietto e recuperare le sei **gemme**. Dopodiché tornate da Fluffy e scambiate con lui quattro chiacchiere, in modo da ottenere una pestilenziale **lattina** che, se usata su Malcolm, vi farà tornare sull'Isola di Kyrandia

VENDETTA, TREMENDA VENDETTA!

Andate subito nella schermata della discarica (a est del Castello) per recuperare il **collare** della Regina del Mondo dei Pesci, quindi entrate nel Castello e consegnate una gemma ai pirati, in modo da poter parlare direttamente al Capitano Jean-Claude; a questo punto potrete regalare il collare al Capitano che, dopo pochi secondi, verrà richiamato dalla Regina e sparirà dalla faccia della Terra, almeno per questa avventura...

Ora dovrete indire un Royal Seance per poter evocare lo spirito del Re William: per prima cosa, dovrete riattivare la il Fish Cream Parlour: se siete guidati da entrambe le coscienze o da Stewart, avrete già liberato Duane che vi aspetterà dietro al suo bancone, e dovrete semplicemente ritrasformarlo in essere umano creando un pezzo di formaggio con l'apposita macchina ricevuta da Fluffy per permettergli di mettere a posto la macchina dei sandwich; se invece avete scelto Gunther, dovrete comprare la **stampella** (è quella di uno dei pirati, ndr) dal negozio di Herman e utilizzarla come leva per rimettere a posto la macchina dei sandwich voi stessi.

In ogni caso, dovrete trovare gli ingredienti per i sandwich: una **Eel** (che potete pescare dalla schermata con la nave con un bent nail-on-a-string), un po' di semi di **sesamo** (che potrete ottenere vendendo qualcosa a **Herman**) e della **crema** (che potrete ottenere



VENDETTA, TREMENDA VENDETTA!

HERMAN

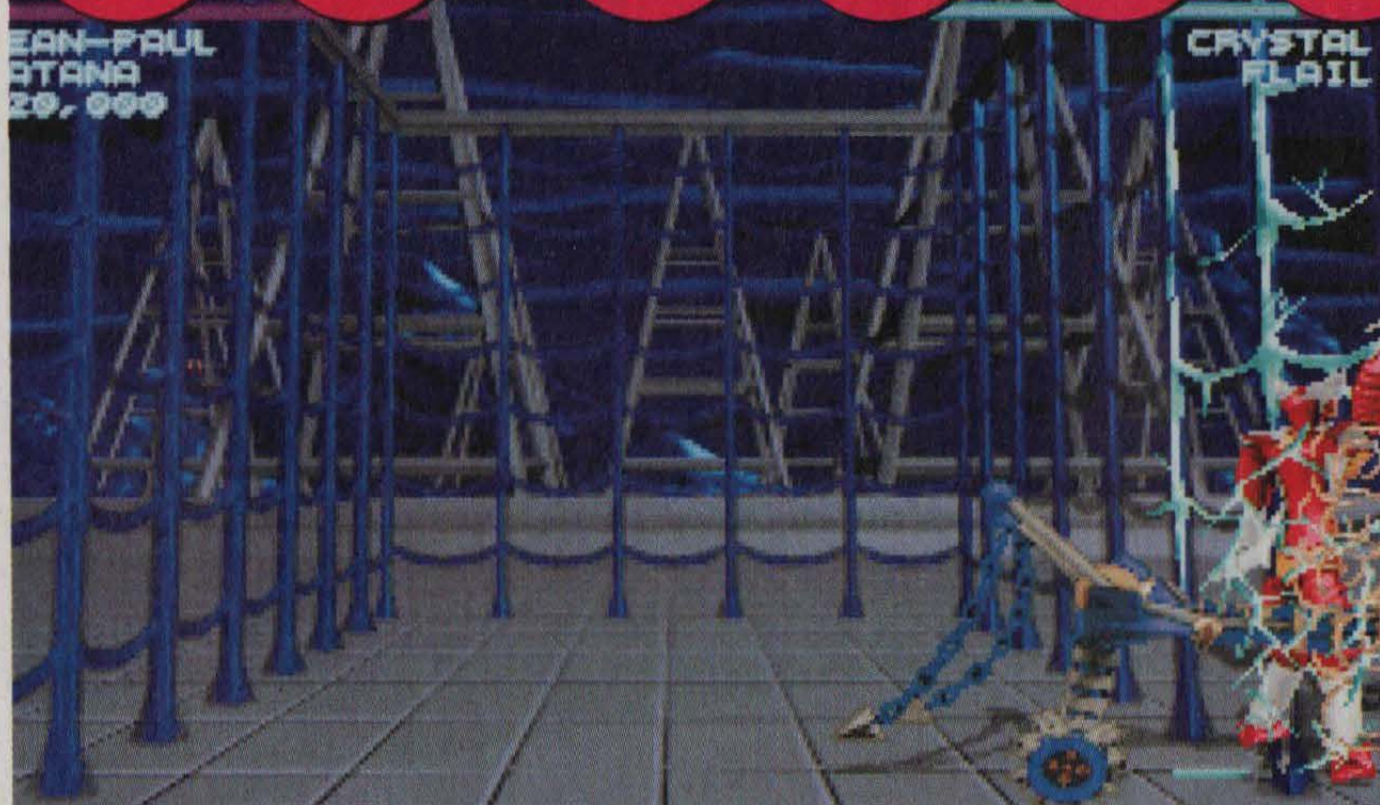
Herman vende una serie di oggetti casualmente: può capitarvi che venda soldatini, palle di cuoio, ampole, e così via, senza ovviamente dimenticare la **stampella** di uno dei pirati, e accetta come pagamento solo le vostre cinque gemme. Inoltre acquista gli oggetti più strampalati, ma solo di un tipo per volta, scelto casualmente: quindi se volete venderli una ampolla, e vi chiede cavalligiocattolo, dovrete uscire e rientrare nel negozio sperando che cambi idea e vi chieda proprio quello che potete offrirgli; in cambio di questi oggetti, vi pagherà con dei semi di **sesamo**, che dovrete utilizzare sia per creare il mangime per far tornare le mucche, sia per poter riattivare la macchina dei sandwich. State però attenti, perché Herman vende anche il Pugnale Magico responsabile della morte di Re William: se comprerete questo pugnale, morirete sicuramente!

ONE MUST FALL

Siamo solo al primo numero di Zeta e Alexandre Pasetto rosicchia già qualche paginuccia degli SOS al mitico Paolo Paglianti, unico e impareggiabile curatore di questa rubrica. Non preoccupatevi, è un'eccezione, ma ne valeva la pena! Eccovi svelati in queste pagine i segreti più importanti di *One Must Fall*, il più bel picchiaduro mai uscito per PC.



Electra sta subendo la "scrap" di Gargoyle. Se eseguite la "destruction" mentre picchiate verso l'avversario, lo farete a pezzi.



GAMEPLAY

SPEED

FIGHT MODE HYPER

POWER 1

POWER 2

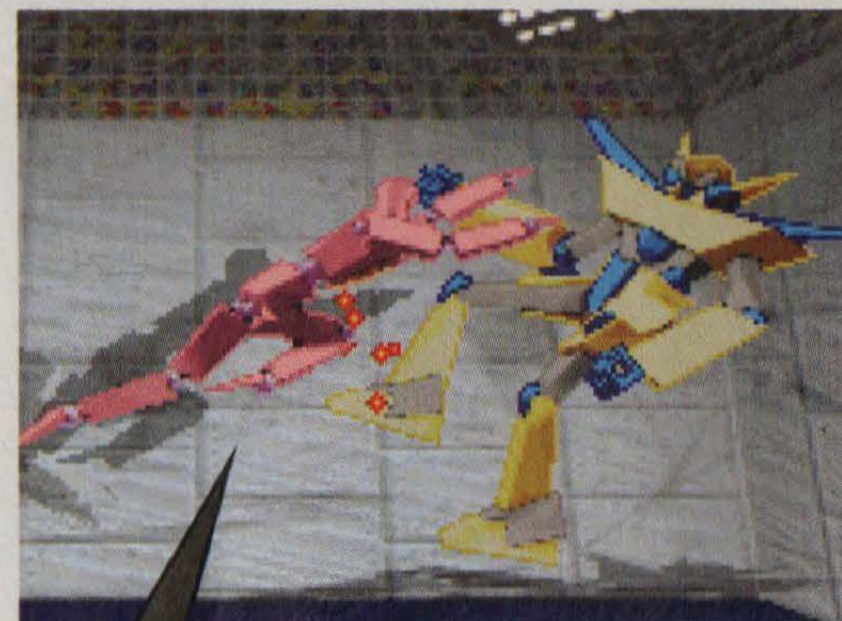
HAZARDS ON

CPU: ULTIMATE

ONE ROUND

DONE

THIS DETERMINES HOW WELL THE COMPUTER FIGHTS IN A ONE PLAYER GAME. THIS HAS NO EFFECT ON TWO PLAYER GAMES. PRESS LEFT AND RIGHT TO CHANGE.



L'ANGOLO DELLE GABOLE

Se siete riusciti a battere tutti i contendenti a livello "CHAMPION" e siete alla ricerca di avversari più coriacei, posizionatevi sulla scelta del livello di difficoltà, selezionate "CHAMPION" e andate più volte verso destra. Dopo circa 7-8 volte, apparirà la scritta "DEADLY". Nel caso non vi bastasse, potete sempre cimentarvi nel livello di difficoltà "ULTIMATE", semplicemente premendo contemporaneamente i tasti "O", "M" e "F" una volta selezionato il livello di difficoltà "DEADLY"!

Per accedere a un'opzione segreta, tenete premuti i tasti "2", "0", "9" e "7" mentre entrate nel menù delle opzioni. Potrete settare vari parametri di gioco come resistenza, gittata dei salti, potenza dei colpi, multi-mosse, ecc... Durante un combattimento, provate infine a digitare la parola "REIN" e vedrete piovere dal cielo pezzi e detriti di metallo.



GAMEPLAY

REHIT MODE ON

DEF. THROWS OFF

THROW RANGE 100%

JUMP HEIGHT 100%

HIT PAUSE 4

VITALITY R 100%

KNOCK DOWN NONE

BLOCK DAMAGE 0%

DONE

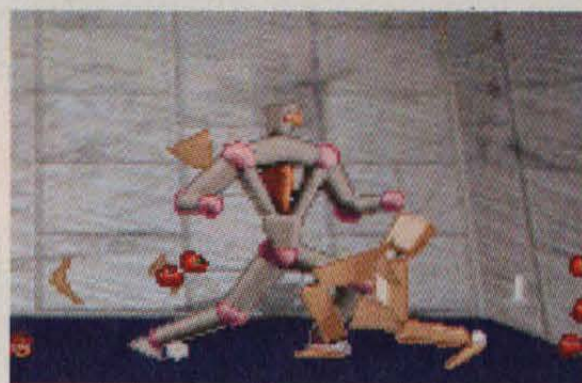
THIS WILL ALLOW MULTIPLE HITS TO AN AIRBORNE ENEMY. HOWEVER, AFTER A MOVE HAS CONNECTED IT CAN NO LONGER REHIT. IF YOU MIX UP YOUR MOVES, YOU CAN GET SOME WILD "JUGGLING" COMBOS. "EXTRA" HITS WILL INFLICT ONLY 50% DAMAGE.



LISTA DI ALCUNI UNRANKED CHALLENGER

Per fare apparire questi sfidanti particolari dovete eseguire una "destruction" su un particolare robot.

- CHRISTIAN** Apparirà se sconfiggete suo fratello Cristal con una "destruction".
- JAZZ**
- JACKRABBIT** Vi sfiderà quando avrete battuto il secondo classificato del primo torneo.
- EVA EARLONG** È la ragazza di Jazz e la troverete nel World Championship.
- DEVAN SHELL** Il nemico giurato di Jazz si trova nel World Championship.
- BETHANY** Anche lei nel World Championship.
- ANGEL** La trovate nel World Championship.
- ICEMAN** Si fa vedere solo quando picchiate per bene una ragazza o se battete il primo classificato nel 1° torneo (Nord America).
- NICOLI** Un combattente misterioso che vi sfida quando battete il primo classificato nel World Tournament.
- FIRE** Per trovare Fire, dovete battere (giocando al livello DEADLY) qualcuno nel livello della fornace usando la "destruction" e ripetendola più volte. (funziona con Jaguar, Electra e Shadow). Se battete Fire con un Katana, guadagnerete una mossa con cui potete lanciare palle di fuoco!
- ICE** Per trovare Ice, dovete prima trovare e battere Fire, fargli la "destruction" e ripeterla più volte. Se battete Ice con uno Shadow guadagnerete una mossa con cui potete congelare gli avversari!
- STEEL CLAW** Battendolo, troverete un enhancement per il vostro robot!





La mossa finale di Chronos è piuttosto spettacolare! Con un possente pugno riesce a spezzare in due l'avversario! Devastante!





MOSSE SPECIALI E FINALI


Come promesso, eccovi l'elenco di tutte (o quasi!) le mosse speciali per i robot di One Must Fall 2097. Ricordatevi che per eseguire le mosse finali dovete prima di tutto eseguire le "scrap" che danneggiano ulteriormente un avversario sconfitto, e dopo le "destruction", che completano l'opera riducendolo in piccoli pezzettini!


- JAGUAR**

 - Jaguar Leap
 - Shadow Leap
 - Concussion Cannon
 - Overhead Throw
 - Scrap
 - Destruction


Giù, Avanti + Pugno
Indietro, Giù, Avanti + Pugno
Giù, Indietro + Pugno
Saltate in testa all'avversario e premete Giù + Pugno
Giù, Giù, Su + Pugno
Giù, Giù, Su + Calcio subito dopo aver afferrato l'avversario
- THORN**

 - Spike-Charge
 - Off-Wall Attack
 - Speed Kick
 - Shadow Kick
 - Scrap
 - Destruction


Avanti, Avanti + Pugno
(Saltate verso il muro) Giù-avanti + Calcio
Giù, Avanti + Calcio
Indietro, Giù, Avanti + Calcio
Indietro, Indietro, Avanti + Pugno
Su, Giù, Pugno (subito dopo avere ripreso al volo l'avversario)
- SHADOW**

 - Shadow Punch
 - Shadow Kick
 - Shadow Grab
 - Shadow Dive
 - Ice Freeze
 - Scrap
 - Destruction


Giù, Indietro + Pugno
Giù, Indietro + Calcio
Giù, Giù + Pugno
(Salto), Giù-Avanti + Pugno
Avanti, Giù, Indietro + Pugno (funziona solo se avete battuto Ice!)
Avanti, Su, Indietro + Pugno
Giù, Giù + Pugno
- PYROS**

 - Fire Spin
 - Super Thrust
 - Shadow Thrust
 - Jet Swoop
 - Scrap
 - Destruction


Giù + Pugno
Avanti, Avanti + Pugno
Avanti, Avanti, Avanti + Pugno
(Salto), Giù + Calcio
Avanti, Avanti, Giù, Giù, Pugno
Su, Giù, Su, Giù, Pugno
- ELECTRA**

 - Ball Lightning
 - Rolling Thunder
 - Super R.T.
 - Electric Shards
 - Scrap
 - Destruction


Giù, Indietro + Pugno
Avanti, Avanti + Pugno
Indietro, Giù, Avanti, Avanti + Pugno
Giù, Avanti + Pugno
Indietro, Giù, Avanti, Pugno
Su, Avanti, Giù + Pugno
- CHRONOS**

 - Stasis Activator
 - Fast Stasis
 - Teleportation
 - Matter Phasing
 - Scrap
 - Destruction

Giù, Indietro, Pugno
Avanti, Giù, Indietro, Pugno
Giù, Pugno
Giù, Indietro, Calcio (può essere eseguita in aria)
Giù, Avanti, Pugno
Avanti, Indietro, Avanti, Indietro + Pugno
- KATANA**

 - Rising Blade
 - Triple Blade
 - Head Stomp
 - Forward Razor Spin
 - Back Razor Spin
 - Fireball
 - Scrap
 - Destruction

Giù, Avanti, Pugno
Indietro, giù, Avanti + Pugno
(Saltate in testa all'avversario), Giù + Calcio
Giù, Avanti + Calcio
Giù, Indietro + Calcio
Giù, Indietro + Pugno (solo se avete sconfitto Fire)
Avanti, Giù, Indietro, Pugno
Indietro, Giù, Avanti, Pugno (dopo il primo colpo)
- SHREDDER**

 - Head-Butt
 - Shadow Head-Butt
 - Flip Kick
 - Flying Hands
 - Scrap
 - Destruction

Giù, Avanti + Pugno
Indietro, Giù, Avanti + Pugno
Giù, Giù + Calcio
Giù, Indietro + Pugno
Giù, Giù, Avanti + Pugno
Giù, Su, Su + Pugno (mentre state trivellando l'avversario!)
- FLAIL**

 - Spinning Throw
 - Charging Punch
 - Shadow Punch
 - Swinging Chains
 - Slow Swing Chain
 - Scrap
 - Destruction

Avanti, Avanti, Pugno (funziona anche con i calci)
Indietro, Indietro, Pugno
Giù, Indietro, Indietro, Pugno
Giù, Pugno
Giù, Calcio
Avanti, Avanti, Avanti, Pugno
Avanti, Indietro, Avanti, Indietro, Pugno
- GARGOYLE**

 - Diving Claw
 - Flying Talon
 - Shadow Talon
 - Wing Charge
 - Scrap
 - Destruction

(Salto), Giù + Calcio
Giù, Avanti, Pugno
Indietro, Giù, Avanti, Pugno
Avanti, Avanti, Pugno
Indietro, Giù, Avanti, Pugno
Giù, Su, Giù, Su + Pugno (quando atterrate sul nemico)
- NOVA**

 - Earthquake Slam
 - Missile
 - Air Missile
 - Mini-Grenade
 - Chest Slam
 - Scrap
 - Destruction

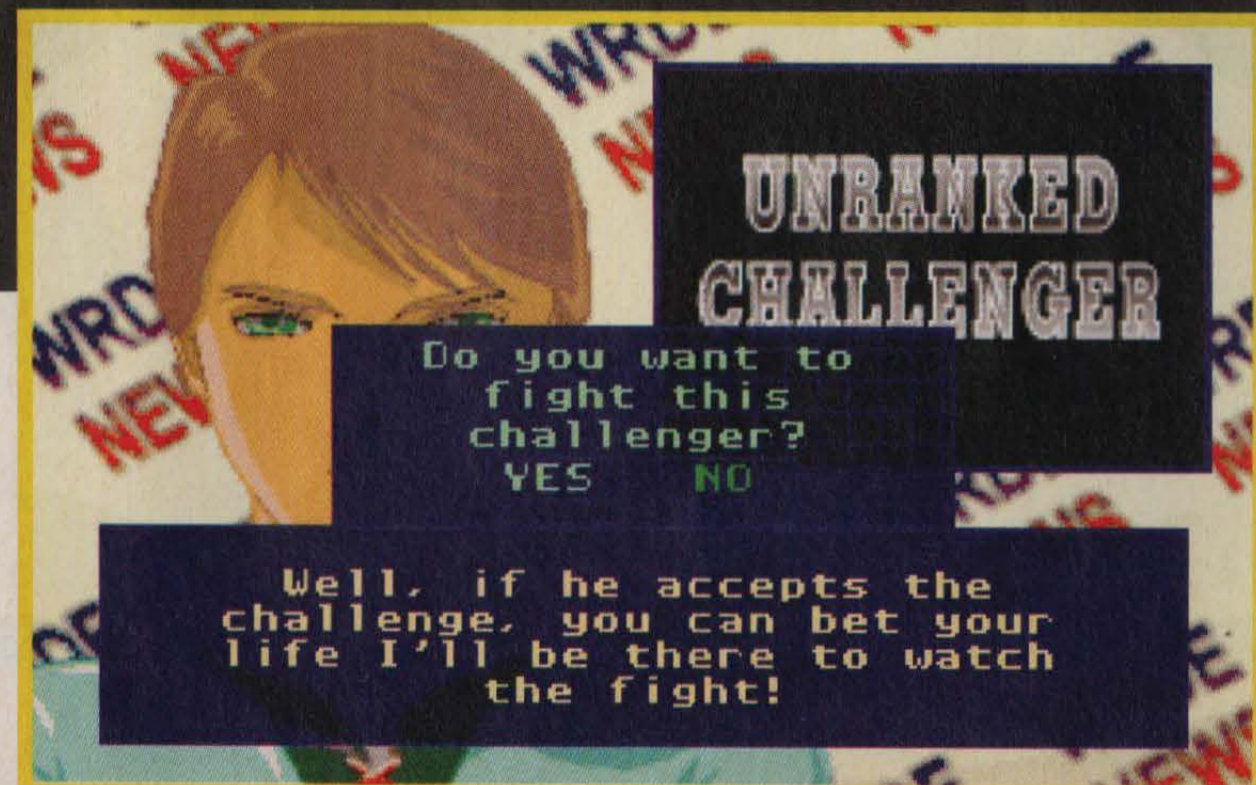
Giù, Giù, Pugno
Giù, Avanti, Pugno
(Salto), Giù, Avanti, Pugno
Giù, Indietro, Pugno
(Salto), Giù, Pugno
Giù, Indietro, Avanti + Pugno
Giù, Giù, Giù + Pugno (Solo modalità Torneo)

COME MIGLIORARE IL PROPRIO ROBOT

Oltre ai normali upgrade che potete comprare nel negozio, potrete anche trovarne di nuovi vincendo particolari combattimenti. Infatti, spesso verrete sfidati da lottatori estranei al torneo, gli "Unranked Challenger", che se sconfitti vi daranno un bel po' di soldi e, a volte, degli upgrade speciali per il vostro robot. Gli effetti di questi "enhancement" sono decisamente vari:



- possibilità di sparare più proiettili contemporaneamente
- possibilità di eseguire alcune mosse in aria
- maggiore velocità e possibilità di eseguire più mosse una dietro l'altra
- nuove mosse



POWER

36

RISTAR

LA BUONA STELLA DEL MEGA DRIVE

TOH SHIN DEN

IL MIGLIOR PICCHIADURO DEL MONDO, ANZI DELL'UNIVERSO!

SEGA RALLY

L'ULTIMO, FANTASTICO COIN OP DELLA SEGA

HUMAN SCHOOL

TUTTI A SCUOLA DI VIDEOGIOCHI

SECONDO INSERTO

ORCE 2
AND

CKLES 2

BATMAN & ROBIN • SYNDICATE • THE NEED FOR SPEED • LION KING • PUYO PUYO 2 • X MEN • DOOM • ULTIMATE PARODIUS • OFF WORLD INTERCEPTOR • RED ZONE • LUPIN III • REBEL ASSAULT • CLOCKWORK KNIGHT • MEGA BOMBERMAN • SPACE HARRIER • PINBALL FANTASIES • HURRICANES • VIEW POINT • DEMOLITION MAN •

GABOLE



Ogni mese concluderemo l'angolo degli SOS di Paolo Paglianti con due o tre pagine di piccole ma utili Gabole. Alcune di queste richiedono l'utilizzo di comandi avanzati del DOS, mentre altre sono più semplici e immediate. Se scoprite le password, i codici esadecimali o qualche altra interessante gabola per un gioco abbastanza recente, spedite il tutto prontamente a SOS Gabole, Via Aosta, 2 - 20155 Milano (o faxate allo 02/33104726) per essere ricoperti di onori e gloria sulle pagine del prossimo numero.

MENZOBERRANZAN

PC - CD ROM

È possibile crearsi un party di supereroi fantasy, rendendo la lotta contro i malefici Drow decisamente più tranquilla e scorrevole. Entrate nella directory del gioco (es. "cd menzo"), quindi scegliete il salvataggio che intendete modificare; infatti ogni salvataggio si trova in una directory diversa che porta come nome il numero del salvataggio (il salvataggio 10 è in "save00"). Supponendo di voler modificare il settimo salvataggio, digitate "cd save07". Ora siete pronti per lanciare il Debug del DOS. Quando appare la fatidica linea di input ("-"), digitate: "n save.dat" e "l", quindi modificate quello che preferite scrivendo "E <indirizzo> FF FF" se modificate una delle caratteristiche-base, "E <indirizzo> FF F7 FF F7" se modificate gli Hit Point. Non dimenticatevi poi di salvare le modifiche apportate con "w".

Personaggio	1	2	3	4
Forza	309F	34BB	38D7	3CF3
Destrezza	30A1	34BD	38D9	3CF5
Costituzione	30A3	34BF	38DB	3CF7
Intelligenza	30A5	34C1	38DD	3CF9
Saggezza	30A7	34C3	38DF	3CFB
Carisma	30A9	34C5	38E1	3CFD
Hit Point	3089	34A5	38C1	3CDD

Quindi, per esempio, per aumentare a 255 la destrezza del secondo personaggio, digitate "E 34BD FF FF". Se invece volete portare al massimo tutte le caratteristiche dello stesso personaggio, basta che scriviate "E 34BB FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF" (dodici coppie di "FF"). Per modificare gli Hit Point è invece necessario scrivere "E 34A5 FF 7F FF 7F".

PICCOLA GUIDA AL DEBUG DEL DOS

Alcune gabole riportate in queste pagine presuppongono l'utilizzo del comando "Debug" dell'MS-DOS, un semplice programma che vi permette di dare un'occhiata all'interno dei file in ambiente DOS. Naturalmente con questa piccola guida non pretendiamo di spiegarvi tutte le funzioni di questo programma, ma solo di capire come modificare i salvataggi di alcuni giochi utilizzando le nostre gabole, partendo dal presupposto che abbiate una minima conoscenza dell'MS-DOS. Per prima cosa, dovrete entrare nella directory del gioco indicato e, eventualmente, nella directory contenente il salvataggio. Ovviamente vi consigliamo di effettuare una copia di backup del file in questione, per precauzione nel caso che qualcosa andasse storto (basta scrivere "Copy nomefile.ext nomefile.bak"). Infatti a volte capita che escano diverse versioni dello stesso gioco, e che la gabola funzioni correttamente solo su una di queste. Dopodiché dovrete lanciare il programma di debugging scrivendo:

DEBUG

A seconda della versione del DOS installata, può apparire una lineetta ("-") o un segno di maggiore (">"). A questo punto dovrete caricare in memoria il salvataggio, scrivendo:

Nnomefile.ext

L

dove "nomefile.ext" è il nome del salvataggio (non devono esservi spazi tra "N" e il nome del file). Dopodiché dovrete digitare una serie di comandi di edit, scrivendo ad esempio:

E XXXX FF FF F7

con questo comando modificherete le tre celle di memoria a partire dalla XXXX. Infine non vi resta che salvare il file su Hard Disk e uscire dal Debug, digitando:

-W

-Q

A questo punto potrete caricare il gioco e verificare se l'esperimento è riuscito o meno. Se va tutto bene, potrete godervi i frutti della gabola; se invece notate cose strane (come ad esempio cifre negative, blocchi strani nel programma oppure anche nessun cambiamento nei valori indicati) vi conviene uscire subito dal gioco, cancellare il file modificato e recuperare la copia di backup (scrivendo "Rename nomefile.bak nomefile.ext").

MASTER OF MAGIC

PC

Se non volete preoccuparvi di "dettagli" come soldi e energia magica, e disponete della versione 1.2, entrate nella



directory di *Master of Magic*, digitate "Debug" e poi digitate:

- NSAVE1.GAM

- L

per caricare il salvataggio 1 (per il secondo scrivete "nsave2.gam" ecc.); poi

- E 0E3E FF FF 7F

per ricevere oro a volontà

- E 0D44 FF FF 7F

Per avere una riserva praticamente infinita di Mana.

Infine uscite digitando:

- W

- Q

REUNION

PC CD ROM

Altro gioco, altra gabola! Entrate nella directory di *Reunion*, poi in quella dei salvataggi ("cd save") e scrivete per editare il primo salvataggio (per il secondo salvataggio, altrimenti scrivete ".2"):

debug

- NSPIDYSAV.1

- L

- E398C FF FF FF 7F

- W

- Q

per ricevere un bel gruzzoletto con cui potrete velocizzare la vostra conquista dello spazio.



DETROIT

PC

Per diventare dei Paperon de Paperoni nell'industria automobilistica, entrate nella corretta directory e digitate (per il primo salvataggio, se volete editare il secondo sostituite il nome con "detroitB" ecc):

debug

- NDETROITA.SAV

- L

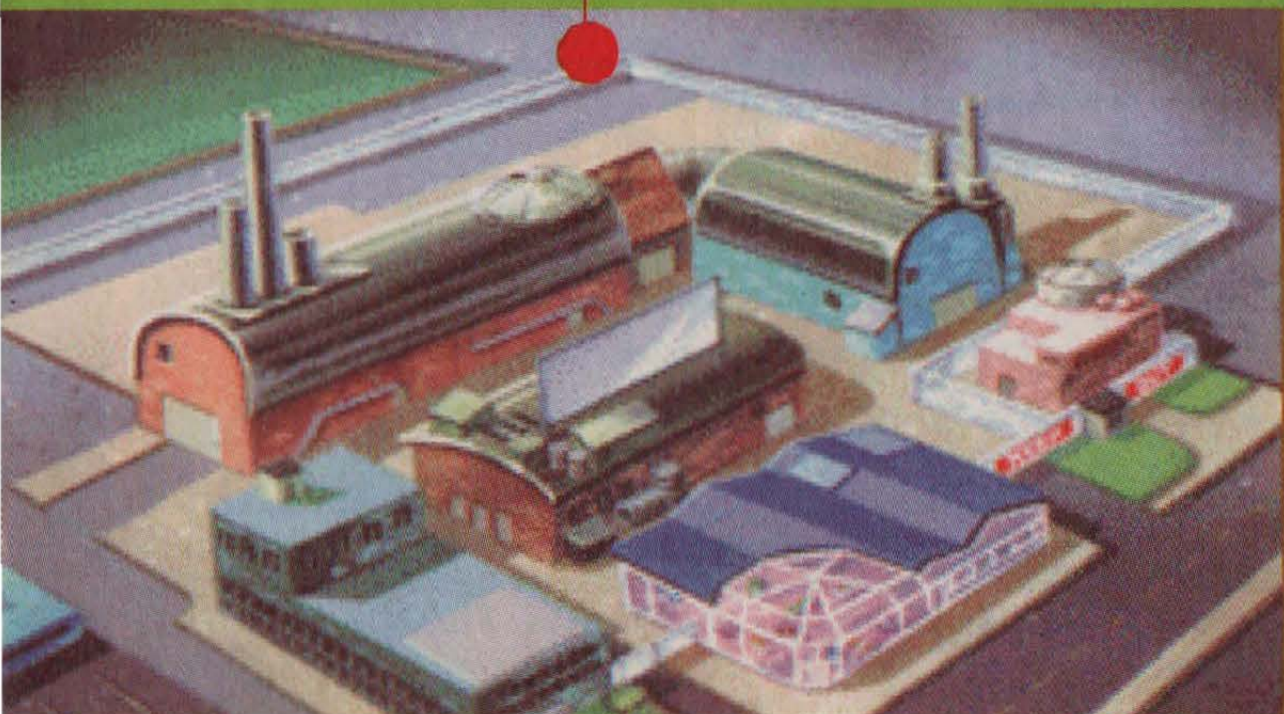
- E 0307 FF FF FF 7F

- W

- Q

Per ricevere qualche miliardo da spendere nella vostra attività. Tra l'altro esiste un piccolo bug che vi permette di fare soldi senza tanti problemi, ma che funziona solo quando iniziate una partita. Infatti, basta mettere a zero i tecnici addetti a determinate

ricerche, e poi passare il turno. All'inizio del secondo turno avrete una bella sorpresa!



BLACK HAWK

PC

Siete bloccati nella Fortezza di *BlackHawk*? Beh, grazie a questi codici potrete cavarvela da qualsiasi situazione!

Mine 2 - FBWC

Mine 3 - QP7R

Mine 4 - WJTV

Sand 1 TJ1F

Sand 2 GSG3

Sand 3 BMHS

Sand 4 Y4DJ

Tree 1 RRYB

Tree 2 ZS9P

Tree 3 XJSN

Tree 4 CGDM

Castle 1 HCKD

Castle 2 NRLF

Castle 3 J6BZ

Castle 4 MJXG

Castle 5 K3CH



MAGIC CARPET

PC CD ROM

Iniziate una partita normalmente, quindi fermate il vostro tappeto magico, premete "I" e poi digitate "RATTY" e premete il tasto "Enter". Ora potrete gabolare alla grande con questa serie di tasti:

ALT+F1 - Abilita tutti gli incantesimi

ALT+F2 - Aumenta il Mana

ALT+F3 - Elimina tutti i giocatori

ALT+F4 - Distrugge tutti i Palloni

ALT+F5 - Rade al suolo tutti i Castelli

ALT+F6 - Cura le vostre ferite

ALT+F7 - Massacra tutte le creature

Invece con un semplice "SHIFT + C" completate il corrente livello; infine, se volete raggiungere un livello in particolare, scrivete "CARPET - LEVEL n", dove "n" è il numero del livello che desiderate giocare. Attenti, perché una volta attivata la gabola, dovrete utilizzarla per finire il livello, poiché non è più possibile ricevere Mana nel modo tradizionale.

SIM CITY 2000

PC

Come nell'originale *Sim City*, ogni volta che digitate "FUND" (lettere maiuscole senza spazi) otterrete 10.000 extra. Tuttavia in *Sim City 2000* questi dollari arrivano sotto forma di prestito, quindi il truccetto funziona se i 10.000\$ vengono sfruttati a fondo. Per far questo, raggiungete per prima cosa la finestra finanziaria (Budget), selezionate il libro dei prestiti (bond book), scegliete "repay bond" e inserite il valore 3%. Dopodiché tornate nella schermata di gioco, continuate a digitare "FUND" finché non raggiungete i 60.000-70.000\$, aprite di nuovo il bond book e selezionate prima "repay bond" e poi "issue bond".

VALHALLA

AMIGA

Ci sono solo quattro livelli in questo gioco della Vulcan Software e in fin dei conti non è poi tanto difficile terminarli tutti. Se però siete bloccati da qualche parte potete sempre ricorrere alle password che vi forniamo. Usatele solo in casi estremi, perché vi perdereste gran parte del divertimento.

Livello 2 LOPFGW

Livello 3 UHWIL

Livello 4 ABHEFT



QUIK

AMIGA

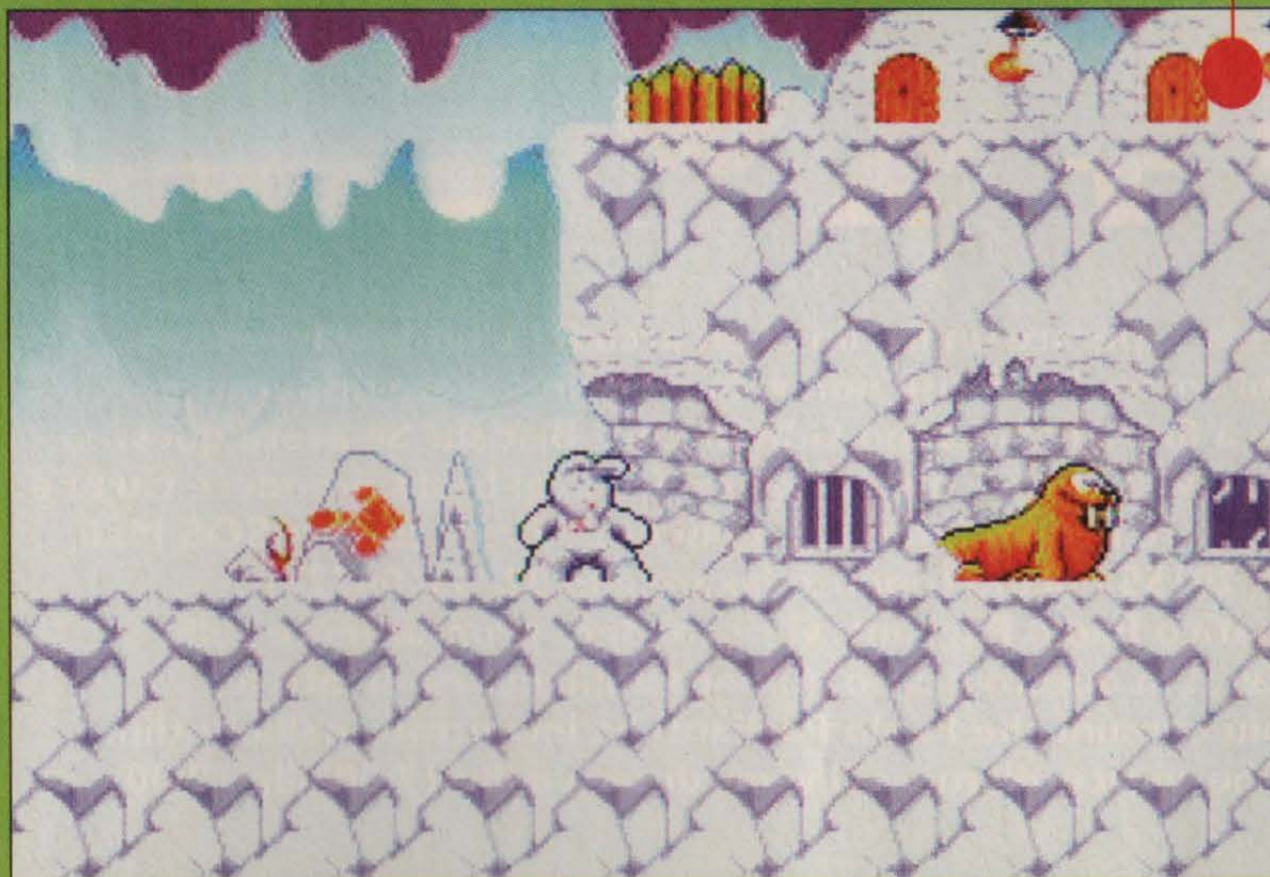
Ecco le password di questo discreto platform uscito qualche mese fa.

Livello 2 SILIRONE

Livello 3 FUNETOC

Livello 4 URODECOLE

Provate anche a inserire la parola SUCOLOKU nella schermata delle password per non perdere mai energia e vite.



PUTTY SQUAD

AMIGA

Arrivare alla fine dei numerosi livelli di questo giocabilissimo platform potrebbe rivelarsi più arduo di quanto sembri; proprio per questo motivo, vi diamo un aiuto con i codici di ogni stage.

CAPRI

GAIA

PREY

CHRIS

ARABIA

MELON

GONDOLA

KATE

SPICE

CHERRY

NICKEL

BURGER

ORGAN

DREAMER

BAZGIBB

JET

RHUBARB

ARIES

FODDER

TIMB

BUTLER

SENNA

ATTENZIONE!

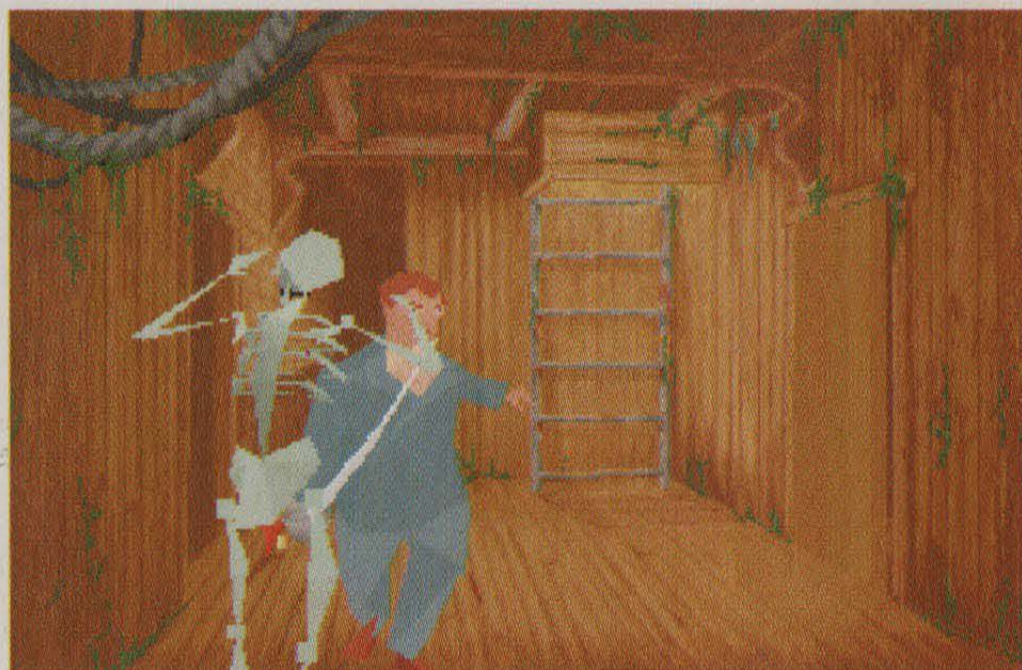
Zeta non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

S.O.S. mail

Non riuscite a superare un livello di un arcade? L'ultima avventura installata sul vostro hard disk non vi fa dormire? Siete disperati perché non riuscite a finire l'ennesimo GdR di Lord British? Se avete questi o altri problemi videoludici, niente paura! Da oggi basta prendere carta e penna, descrivere i vostri amletici dubbi e spedire il tutto a SOS Mail, Via Aosta 2, 20155 Milano (oppure faxare allo 02/ 33104726): l'ectoplasmatico Paolo Paglianti vi risponderà prontamente sulle pagine di Zeta! In questo primo numero abbiamo riportato le domande più comuni che Paolo Paglianti ha incontrato nella hotline telefonica che, vi ricordiamo, è il venerdì sera dalle 17:00 alle 19:00.

ALONE IN THE DARK 2

Arrivano molte richieste di aiuto anche per il secondo episodio, *Alone in the Dark 2*: in particolare, molti chiedono «Come si entra nella porta al pianterreno, davanti alla statua che lancia il forcone?». Dovete prendere il vino e il veleno dalla cucina, versare l'uno nell'altro e poi appoggiare la bottiglia davanti alla porta in questione: i gangster la apriranno, berranno il vino e, come è facile intuire, passeranno a miglior vita. In questo modo potrete entrare nella stanza dietro a questa porta, dove dovrete inserire i due gettoni (trovati nella cantina utilizzando i 5 cent nella slot machine) per aprire la porta in fondo alla stanza e per trovare un doblone per terra. Una volta che avrete preso il doblone, potrete utilizzare il talismano sulla figura arcana sul pavimento nel laboratorio della strega.



MONKEY ISLAND 2

Ricevo numerose richieste di soccorso per il leggendario *Monkey Island 2*. Una delle domande più ricorrenti è: «come si può recuperare il pezzo di mappa che è nascosta tra i fogli di carta della capanna in cima all'albero?». Dovete prendere il cane del governatore (proprio come se fosse un oggetto) e utilizzarlo sul mucchio di carta. In questo modo riuscirete a distinguere la mappa dagli altri fogli. Molti altri giocatori si bloccano dal pirata ubriacone: «non riesco a vincere la sfida alcolica! Come posso fare?». Dovete tornare sull'isola iniziale e utilizzare il foglietto pubblicitario del Capitano Kate sul manifesto di Wanted incollato sul muro. Dopo un po' il capitano verrà arrestato, e potrete prendere dal mobile della cella il grog analcolico: utilizzate questo gorg per vincere il "duello"!

SAM & MAX

Invece, nel più recente *Sam & Max*, sempre della LucasArts, la maggior parte dei giocatori si blocca verso metà dell'avventura, e spesso mi sento chiedere: «Come si può trovare il Saggio Shuv-Oohl nella grotta del Vortex? Infatti non si riesce ad entrare nelle porte perché sono troppo grosse o piccole...». Passate attraverso lo specchio, quindi azionate le due leve: noterete che, per ogni combinazione, cambia il colore della stanza. Se tornate nel corridoio oltre lo specchio, potrete superare le porte che hanno lo stesso colore di questa stanza: Shuv-Oohl si trova dietro alla prima porta sulla destra, quindi a seconda del colore di questa (può essere rossa o bianca) dovrete azionare le leve oltre lo specchio.

UNDERWORLD 2

Per quanto riguarda *Ultima Underworld 2*, esistono decine di punti oscuri: quello più richiesto è però: «non riesco a completare il rituale del Demone, verso la fine del gioco». Questo rituale è molto pericoloso per il nostro Avatar, che in caso di fallimento perderà la vita (se però si trova in uno degli otto mondi paralleli, riapparirà semplicemente al quinto livello del Castello di Britannia). Prima di tutto, dovete procurarvi un'ampolla di Iron Skin (messo in vendita dai mercanti del Castello Volante) e una di Basilisk Oil (si trova in diversi punti dell'avventura, come ad esempio alla fine dell'Accademia dei Maghi). Andate poi nel secondo livello del Mondo ghiacciato, nell'accampamento degli Yeti. Qui troverete una piccola pozza di acqua, dove dovrete gettare l'ampolla di Basilisk Oil; dopodiché immergetevi in questa pozza (dovrebbe apparire un messaggio che vi descrive cosa sta succedendo. Bevete la pozione di Iron Skin, quindi fate un bagno nella lava (nel secondo livello del mondo dei Taloridi, per esempio), mentre la pozione di Iron Skin è ancora attiva. Infine andate nell'ultimo Mondo, quello del Void, e raggiungete, superando un qualsiasi teletrasporto bianco, la stanza dove dovrete completare il Rituale (la riconoscerete perché troverete una targa su un muro invisibile). Mettetevi al centro del pentacolo e lanciate l'ampolla con il Demone del Vento contro il muro.



ULTIMA VII PART TWO

I punti particolarmente ostici di *Ultima 7 Part Two - Serpent Isle* sono due: al primo i lettori arrivano subito dopo l'inizio del gioco: «Come si libera il pirata prigioniero delle guardie, nella torre vicina alla locanda The Bull's Eye?». Dovete entrare nella locanda e parlare un po' con tutti, finché non si fa avanti una bionda avventuriera che vi chiede di accompagnarla a recuperare un tesoro nascosto in uno strano edificio. Ovviamente dovete accettare e seguire questa avventuriera: dopo qualche minuto, arriverete a una banca diroccata di Britannia (trasportata in Serpent Isle dalla tempesta magica). Aprite la porta con la chiave della vostra compagna, quindi prendete almeno un lingotto d'oro. Tornate poi alla Locanda (lungo la strada gli sgherri di Batlin vi tenderanno un'imboscata) quindi consegnate il lingotto alle guardie della Torre per liberare il Pirata, che vi porterà all'isola di Moon Shade. Il secondo "punto" in cui molti si bloccano è dovuto a un piccolo bug di *Serpent Isle*: infatti quando arrivate nella terra degli Gwani, molti rimangono bloccati senza speranza: «Ho salvato la figlia del capo, portando il sangue di drago alla curatrice, ma purtroppo non riesco a entrare nella città sotterranea». Dovete utilizzare il Fischietto per evocare l'Hound, e dirgli di puntar Batloin facendogli annusare l'amuleto che il vostro mortale nemico ha perso nel Castello di Shamino. In questo modo il capo degli Gwani vi rivelerà la frase magica che vi consente di superare il fatidico cancello e entrare nel Tempio del Caos.

KING QUEST V

La maggior parte dei giocatori che si avventurano per le lande di *King's Quest V* della Sierra mi chiede: «come si torna al villaggio dopo aver scacciato la strega?». Beh, non è tanto difficile: dovrete mettere per terra gli smeraldi, quindi cospargere la strada di miele e aspettare che l'elfo rimanga intrappolato: in cambio della libertà vi rivelerà la strada per tornare a casa, oltre che a regalarvi un paio di stivali; Un'altra domanda molto ricorrente è: «come si uccide lo yeti della neve, che si incontra dop aver parlato con la Strega?». Per eliminare questo temibile avversario dovrete lanciargli addosso la vostra torta: in questo modo riuscirete a farlo cadere nel crepaccio, e ve lo leverete definitivamente dai piedi per il resto dell'avventura!

**ALONE IN THE DARK**

Ricevo molte lettere, telefonate e fax per un punto in particolare di *Alone in the Dark* «Non riesco ad aprire il passaggio segreto nella biblioteca, dove tra l'altro c'è un mostro invulnerabile che mi uccide regolarmente». Per prima cosa, dovrete percorrere il corridoio dietro alla biblioteca (quello con i quadri appesi al muro). Per evitare di ritrovarvi con una tomahawk nella schiena, appoggiate la coperta indiana sul primo quadro, quindi colpite l'ultimo con arco e freccia. Entrate e nell'ultima stanza in fondo, dove troverete un libro falso: questo oggetto vi permette di aprire il passaggio segreto nella biblioteca. Inoltre, spostando l'orologio a pendolo, troverete una chiave che apre la porta a sud della stanza con il sigaro, dove troverete il disco per far ballare i fantasmi nella Sala da Ballo.

MONKEY ISLAND

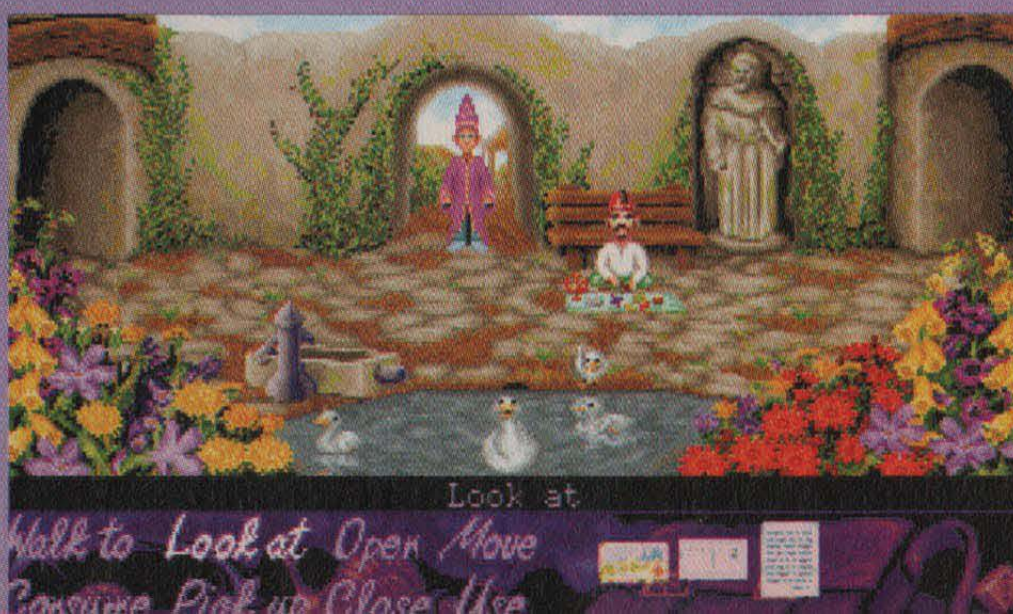
Le avventure della LucasArts sono probabilmente in vetta nella classifica dei giochi più "ostici", primo fra tutti l'ormai vetusto *Monkey Island*. Tra le decine di domande, quella che ho sentito di più è sicuramente questa: «Una volta superata la Testa della Scimmia, non riesco ad attraversare il labirinto: come posso cavarmela?». Dovete tornare indietro al villaggio dei Selvaggi, e scambiare il foglio colorato (che vi dà Stan quando gli comprate la nave) con la testa del navigatore: questa bussola vivente vi guiderà nel labirinto.

EYE OF THE BEHOLDER 2

Sul fronte dei GdR, penso che la domanda più ricorrente riguardi *Eye of the Beholder 2*: «Come si può superare la stanza dalle nove pedane al terzo livello della Catacombe, il livello dove il party non può riposare?». Beh, la soluzione è molto semplice: basta mettere un oggetto su ognuna delle quattro pedane agli angoli della stanza, e poi andare con l'intero party sulla pedana centrale. Si aprirà la porta davanti a voi, da cui inizieranno a entrare i soliti mostri alati: quando ne sono entrati due o tre, spostatevi (in modo da far chiudere la porta), eliminate i mostri nella stanza e poi risalite sulla pedana centrale, finché non uccidete tutti i nemici. Dopodiché mettetevi un oggetto sulla pedana e superate la malefica porta.

SIMON THE SOCCERER

Un'altra avventura, questa volta della Adventure Soft, che dà del filo da torcere a un sacco di gente è sicuramente *Simon the Sorcerer*; in particolare, molti mi chiedono «dove si trova Gollum?». Infatti, molti giocatori arrivano nella locazione della cascata, da dove si sente la voce di Gollum, ma sembra impossibile raggiungerlo. L'unico modo è cliccare sulle liane in basso a sinistra, che vi permetteranno di scalare la roccia e raggiungere il "pescatore"!



Tecno

Gentili e pazienti neo lettori di Zeta siete praticamente giunti agli sgoccioli del primo numero di quella che diventerà la prima rivista mondiale del settore. Estasiati? Rapiti? Avete l'acquolina in bocca per tutti quegli stupendi giochi e state per investire i soldi della benzina nelle ultime novità del software videoludico?

Eheheheh... e gli IRQ? ...e i DMA? ...e l'EMM, l'UMB, l'HMA, l'EMS, il VLB, il PCI, i TSR? Pensate di poter giocare così facilmente? Non leggete i giornali? Veri e propri bollettini di guerra: conflitti hardware da dipanare, General MIDI da configurare, la memoria base che non basta mai, quella estesa che va a sovrapporsi con il BIOS della tal scheda... Fortunatamente il nostro Magnifico Luminoso Direttore, dall'alto del suo PowerMac esente da fallo, mi consente di offrirvi una spalla su cui piangere e uno speck con cui asciugarvi gli occhi. Scrivete e troverete risposta, o almeno farò del mio meglio per non fare scena muta. Se poi nelle buste, congiuntamente alle lettere, infilate anche qualche assegno circolare intestato alla mia persona non si offende nessuno. Come scrisse Neruda "la fama non toglie la fame".

a cura di Alessandro Cattelan

MODELTECH

WARHAMMER 40.000

WARHAMMER FANTASY

MAN 'O' WAR

BLOOD BOWL "NEW"

FANTASY WARRIORS

SPACE CRUSADE

Miniature della

CITADEL e RAL PARTHA

per i tanti

BOARD GAMES & R.P.G.



CYBERPUNK 2020

IL RICHIAMO DI CHTULU

IL SIGNORE
DEGLI ANELLI
e molti altri R.P.G.
con le loro
espansioni

**RICORDATE: MODELTECH E' ANCHE TAMIYA,
MONOGRAM, HASEGAWA, VERLINDEN ...**

**21047 SARONNO - Via Leopardi, 21
tel. 962 1317 fax 9670 1339**

Il dramma di chi gestisce la rubrica della posta sul primo numero di una rivista è essenzialmente uno: la totale, ineluttabile, incontrovertibile assenza di lettori che scrivono. A questo punto per evitare le penose scene e le farse immonde di chi sul numero zero esordisce con "Caro Tafano, ti seguo con affetto da molto tempo e ho sempre desiderato sapere...", approfitterò di questa temporanea libertà d'azione per rispondere ad alcuni dei quesiti che mi vengono posti più frequentemente. Dal prossimo mese esigo di essere subissato di lettere.

La portinaia mi citofona per chiedermi:

"Ho appena acquistato un Pentium 60 MHz del quale sono pienamente soddisfatta. Leggo però sui giornali che il microprocessore ha dei bug, che sbaglia le operazioni in virgola mobile e che addirittura IBM ha ritirato tutti i computer Pentium prodotti sinora bloccando la produzione di quelli nuovi. Non è che mi hanno tirato una fregatura? Poi volevo dirti che non ci sarà acqua corrente tra le 10 di stamattina e le 9 del 12 agosto perché stanno riparando una tubatura."

La questione Pentium è veramente sulla bocca di tutti e senza dubbio in Intel molte teste stanno rotolando a seguito di questo autogol plateale. A prescindere dal fatto che il bug esiste, è reale, e non è stato corretto nemmeno nella nuova generazione di Pentium, ovvero i 90/100 MHz con architettura a 3,3 V, molta demagogia è stata fatta a questo riguardo da esperti e profani. Un bug che, peraltro, ricorre con una frequenza molto bassa anche in un utilizzo estremamente intensivo e di tipo scientifico, con alta probabilità quindi di utilizzare i calcoli in virgola mobile. La fonte Intel parla, forse ottimisticamente, di un errore ogni 200 anni mentre altre fonti affermano, forse pessimisticamente, che la divisione incriminata compare addirittura ogni due settimane. Entrambe le teorie sono documentate, ma gli analisti non di parte concordano su una frequenza di qualche decina di mesi.

In realtà la vera origine del polverone sollevato anche da chi non aveva mai sentito nominare Intel prima d'ora è il turbine degli interessi che ruota intorno al mercato delle CPU. La situazione è particolarmente complessa e vede il gigante Intel attaccato su più fronti. Da un lato Motorola che, coraggiosamente, ha abbandonato il mondo dei microprocessori CISC (ovvero con set di istruzioni completo) per esplorare la strada delle CPU RISC (con set di istruzioni ridotto) con il PowerPC, diretto concorrente di Pentium nei personal di fascia medio-alta e adottato da IBM e Apple a seguito della joint-venture che lega i due colossi. Dall'altro le legioni di outsider compatibili con nomi come AMD, Cyrix, Texas, UMC, SGS Thomson, che acquistano fette sempre più consistenti di mercato offrendo cloni dei 486 più o meno performanti a prezzi estremamente vantaggiosi. Quel che è peggio è che alcuni di questi produttori stanno investendo massicciamente in ricerca, e sul mercato stanno facendo la loro comparsa i primi microprocessori compatibili Pentium, in grado di offrire prestazioni variabili tra $\pm 15\%$ rispetto a quelle della CPU Intel e con prezzi inferiori fino al 25%.

È ovvio quindi che non appena Intel ha mostrato il fianco, la concorrenza ne ha approfittato per affondare dolorose stoccate, che senza dubbio lasceranno il segno. Di fatto sono convinto che l'inerzia del mercato, a fronte di un parco installato di milioni di CPU x86, impedirà la paventata migrazione verso i sistemi RISC, anche grazie alla campagna di sostituzione gratuita delle CPU Pentium "bacate" annunciata per il mese di marzo (numero verde Intel 1670-10475) e alla prevista presentazione del "P6" entro la fine dell'anno.

Chi ha già acquistato un Pentium è quindi tutelato. Non dimentichiamo, comunque, che quasi tutte le CPU nascono con errori. La progettazione è estremamente complessa e la fase di test è ancora più pro-

blematica, al punto che spesso i bug emergono quando migliaia di wafer di silicio sono già stati stampati. A quel punto è troppo tardi per tornare indietro e si provvede quindi a fornire ai programmatori incaricati della progettazione dei compilatori una lista delle operazioni a rischio che è meglio evitare o aggirare. Certo, talvolta i bug emergono in ritardo e i risultati sono sotto gli occhi di tutti.

Da una cartolina di mio cugino:

"Caro Ale, sono qui sulla spiaggia con il mio portatile ma sento la mancanza dei giochi. C'è qualche modo per collegare un joystick, una scheda sonora e un CD-ROM esterni? Fammi sapere al più presto. Un salutone da tutti (seguono firme illeggibili)."

I notebook sono potenzialmente i fratelloni maggiori dei vari GameBoy, Game Gear e compagnia bella, voluminose ma estremamente versatili macchine da gioco per chi se le può permettere. In effetti, per alcuni, il notebook è l'unico PC disponibile, e la mancanza degli accessori classici come joystick e scheda sonora è piuttosto penalizzante. I display dell'ultima generazione, monocromatici e a colori, hanno ridotto al minimo il cosiddetto "effetto cometa", dovuto alla persistenza dell'immagine sui cristalli dell'LCD, consentendo l'utilizzo anche di alcuni arcade che maggiormente risentono dell'assenza dei suddetti accessori.

Per quanto riguarda l'audio, la soluzione ideale è l'acquisto di una scheda sonora PCMCIA, qualora il notebook fosse fornito di questo tipo di interfaccia. Si tratta di schede di espansione formato carta di credito che seguono uno standard ormai universalmente adottato dai produttori di computer portatili, dotate generalmente di appendici esterne per il collegamento di cuffie e microfoni. Estremamente maneggevoli e dalle ottime prestazioni, ne esistono numerosi modelli a 8 e 16 bit, compatibili SoundBlaster o addirittura SoundBlaster Pro, perfettamente coniugabili, quindi, alla stragrande maggioranza dei giochi. Il rovescio della medaglia esiste, e deve essere ricercato nel prezzo di vendita, decisamente elevato e compreso tra le 450 e le 700 mila lire. Una soluzione alternativa potrebbe essere una scheda sonora da collegare alla porta parallela. Rigorosamente a 8 bit non brilla per la comodità di trasporto e richiede driver software; esempio tipico è la PortBlaster della Creative Labs, dal look gradevole e dal prezzo tutt'altro che leggero.

Il joystick, probabilmente, è l'accessorio di più difficile collegamento. Sono a conoscenza solo di un dispositivo, da collegare alla porta parallela, che con un opportuno driver software è in grado di rendere disponibile una porta Joystick analogica. Il costo, prossimo alle 80.000 lire e la reperibilità potrebbero farvi preferire un sano ed economico utilizzo dei tasti.

Ultimo accessorio, ormai annoverabile tra i "necessari", il lettore di CD-ROM. Le soluzioni sono essenzialmente due: disporre di un'interfaccia SCSI e collegarlo tramite questa (il drive dovrà essere ovviamente SCSI), oppure connetterlo tramite la porta parallela. La prima è senza dubbio la soluzione ideale dal punto di vista prestazioni, garantendo un'ottima flessibilità e la possibilità di collegare altri dispositivi come hard disk, scanner et similia. Il problema è quello monetario, dal momento che i notebook dotati nativamente di interfaccia SCSI si contano sulle dita della mano di un monco, e le interfacce SCSI PCMCIA hanno un costo superiore al mezzo milione; inoltre i lettori SCSI esterni portatili hanno un costo mediamente superiore del 30/40% rispetto a modelli di pari caratteristiche interni.

Più abbordabili i lettori collegabili alla porta parallela, spesso basati su interfaccia SCSI/Parallela. Sono costretti a scendere a patti con la velocità massima della porta parallela, comunque limitata e gestita

direttamente dalla CPU, fonte quindi di pesanti rallentamenti in concomitanza di trasferimenti massicci di dati sui PC meno potenti. Solo alcuni consentono di sfruttare a pieno il transfer rate di 300 Kb/s, requisito fondamentale per il software, ludico e non, dell'ultima generazione.

Problema comune a tutti quello dell'alimentazione. Solo alcuni dispongono di batterie ricaricabili autonome, mentre la maggior parte richiede la connessione alla rete elettrica. È possibile, sebbene sconsigliabile, prelevare la tensione necessaria in parte dalla porta parallela e in parte dal connettore per la tastiera esterna, provocando in questo modo un'impennata nei consumi e una conseguente drastica riduzione dell'autonomia del sistema portatile.

Attrezzi utili ma molto costosi per un possessore di notebook, le soluzioni CD-ROM esterne partono da una base di prezzo vicina alle 600.000 lire, contro le 250.000 di un buon lettore fisso.

Un foglio umido di lacrime trovato sotto la soglia dello Studio Vit:

Onnisciente Alessandro,

sobillato da uno scaltro rivenditore acquistai un lettore di CD-ROM Mitsumi IDE, millantatomi come eccellente alternativa alle classiche soluzioni con controller dedicato, esente da conflitti hardware, economico, veloce, profumato. Convinto, montai il suddetto sul mio PC, collegandolo in serie all'hard disk, con risultati effettivamente apprezzabili. La mia copia di *Rebel Assault* scorre con una fluidità esemplare, e altrettanto posso dire di *MegaRace*. Al momento di installare *Encarta*, la stupenda enciclopedia Microsoft, lancio Windows ed ecco il disastro. Il file di scambio della memoria virtuale risulta corrotto e a nulla possono i miei disperati tentativi di recupero. Ho verificato persino la superficie dell'hard disk con il comando ScanDisk dell'MS-DOS 6.2 senza peraltro trovare alcun errore. Che cosa può essere? Preciso che scollegando il lettore i problemi scompaiono. Illuminami ti prego, un Piccista Disperato.

Caro Piccista Disperato, l'avvento dei lettori IDE, in contrapposizione a quelli che necessitano di controller dedicato o del collegamento a una scheda sonora, è una delle migliori notizie del mondo della multimedia. In questo modo si evitano noiose sessioni di configurazione, spese a verificare tentativo dopo tentativo se esistono IRQ e Base Address ancora inutilizzati. In realtà questi dispositivi nascono in concomitanza alla presentazione dei controller EIDE (Enhanced IDE) in grado di pilotare fino a quattro dispositivi, tra hard disk e lettori di CD-ROM.

Questi controller e alcuni IDE dell'ultima generazione, sono già predisposti a livello hardware e software (i driver dedicati) per ospitare i CD e sono in grado di discriminare tra i dispositivi diversi.

Con i controller più datati questo non avviene e il lettore di CD-ROM viene visto dal sistema come un vero e proprio hard disk, anche se protetto in scrittura. Windows tenterà di accedere al CD in modalità 32 bit, come presumibilmente fa con l'hard disk, non riuscendovi a causa del file system diverso e impedendone l'utilizzo anche con il disco fisso. In questo modo il file di scambio risulterà per Windows corrotto, e apparirà un requester che chiederà di proseguire senza la memoria virtuale.

La soluzione può essere quella di aggiungere un secondo controller IDE (un ISA è più che sufficiente) e di connettere a questo il lettore CD-ROM. In alternativa puoi disabilitare sotto Windows l'accesso al file di scambio a 32 bit, causando in questo modo un abbassamento delle prestazioni soprattutto se disponi di poca RAM (4 Mb).



Sistemi di combattimento

La caratteristica fondamentale che distingue GdR elettronici da quelli da tavolo è certamente il metodo con cui il computer gestisce gli scontri tra il party e i vari Personaggi Non Giocanti. Vediamo dunque i principali sistemi di combattimento utilizzati nei GdR

Sesso la differenza tra un buon GdR per computer e uno scadente è data dal sistema di combattimento; d'altra parte, sin dalle prime origini nei bui sotterranei delle università americane, il Gioco di Ruolo è sempre stato a stretto contatto con battaglie e scontri di ogni tipo, dalla scaramuccia con gli immancabili orchetti fino all'epico duello con il mitico drago.

Nel mondo dei GdR al silicio esistono principalmente tre modi diversi di gestire il combattimento: il primo, che troviamo soprattutto in giochi abbastanza vecchiotti, come *Pool of Radiance*, *Questron* o *Ultima IV* (ma anche nell'ultimo prodotto SSI, *Wake of the Ravager*) apre una finestra dedicata esclusivamente alla battaglia che in pratica viene gestita come in un piccolo wargame, in cui vengono rappresentati (solitamente in 2D) i membri del proprio party e di quello nemico schierati su una mappa abbastanza particolareggiata. Lo scontro non è in tempo reale, ma è diviso in turni, grazie ai quali il giocatore ha tempo per decidere che tattica usare, dove spostare i propri uomini, e se attaccare con armi da lancio o da corpo a corpo, oppure se lanciare gli appropriati incantesimi da battaglia. Questo sistema, a mio avviso, è sicuramente il migliore e certamente offre più punti di contatto che gli altri con i GdR "da tavolo", dove le battaglie vengono risolte pressoché nello stesso modo. L'unico difetto è che a volte, quando magari si incontrano numerosi gruppi nemici uno in fila all'altro, rischia di diventare un po' troppo noioso. Inoltre, in alcuni giochi, come ad esempio *Dark Queen of Krynn*, dove si combatte contro mostri di livelli molto alti, questo sistema dimostra fastidiosamente i suoi limiti sia nell'intelligenza dei mostri che nella propria scarsa duttilità.

Il secondo sistema, inaugurato dall'epico *Bard's Tale* e dalla serie *Wizardry*, contrappone i mostri al party mediante una



In queste tre immagini potete vedere *Ultima Underworld 2*, *Wake of Ravager* e *Wizardry 7 - Crusader of Dark Savant*

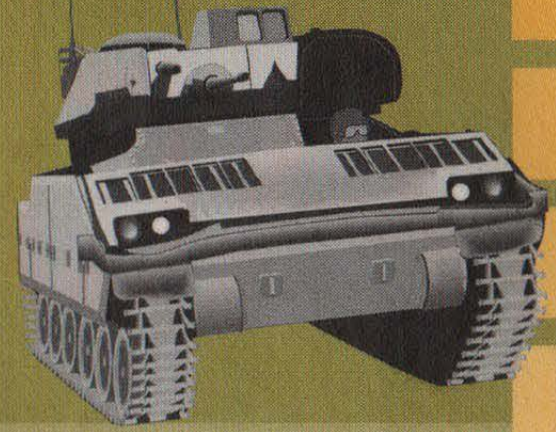


finestra in cui il giocatore può effettuare delle scelte piuttosto generiche, come "attaccare" con i personaggi in testa al gruppo, "lanciare incantesimi" con quelli nelle file posteriori, "nascondere" gli eventuali feriti e così via. Ovviamente questo sistema ha un difetto macroscopico: non è infatti possibile elaborare tattiche personalizzate o accurate, ma soltanto decidere chi attacca quale mostro oppure difendere i maghi mentre preparano gli incantesimi. Tuttavia questo sistema "a scelte multiple" ha anche diversi vantaggi: per esempio, gli scontri in cui il giocatore è nettamente in superiorità vengono risolti in pochi secondi (i mostri vengono eliminati subito o scappano immediatamente); inoltre non è possi-

bile compiere errori madornali (come invece può capitare combattendo con una specie di wargame) che pregiudicano la battaglia. Questo sistema viene logicamente preferito dai neofiti, che ne scoprono i limiti quando si accorgono che non è possibile vincere uno scontro con una creatura troppo forte, cosa che invece può succedere (nei limiti delle regole del GdR, ovviamente) nei giochi con un aspetto tattico più approfondito.

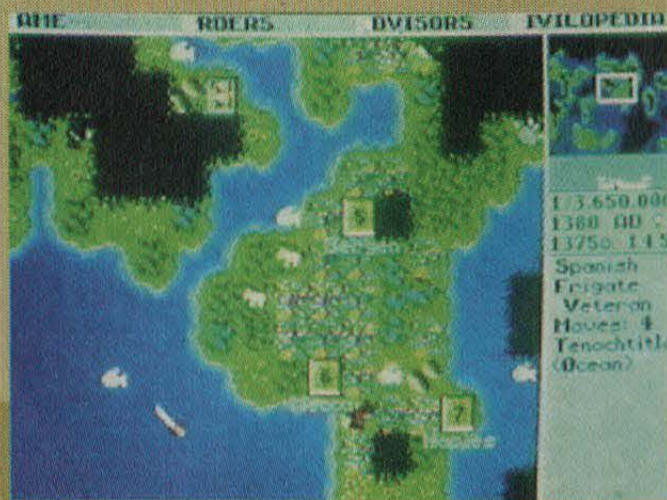
Infine, l'ultima generazione di GdR, da *Dungeon Master* a *Eye of the Beholder*, per passare a capolavori come *Ultima Underworld* o *System Shock*, ha introdotto un nuovo sistema di combattimento in tempo reale e in prima persona. Con questo sistema, che assomiglia più ai GdR "dal vivo" che quelli "da tavolo" è possibile affrontare faccia a faccia i mostri nemici, sferrare micidiali affondi con la spada e vederne i devastanti effetti sul nemico. Certo, agli inizi, come nei primi due *Eye of the Beholder*, succedeva che mentre i nemici attaccavano contemporaneamente da diversi lati, il giocatore poteva utilizzare un solo personaggio per volta e solo frontalmente. Negli ultimi tempi, però, sono cambiate parecchie cose e sempre più spesso questo sistema si dimostra molto spettacolare, soprattutto con degli "engine" grafici con cui è possibile ruotare per 360 gradi; a volte, come nel caso di *System Shock*, sono arricchiti da numerosi fattori "tattici" (per esempio è possibile attaccare i nemici da dietro un angolo, lanciando granate al momento giusto, oppure sparare sui bidoni esplosivi per colpire gli avversari vicini) anche se bisogna pagare questo incredibile realismo con l'obbligo di controllare un solo personaggio e non più un nutrito gruppo di avventurieri. Questo sistema, che si sposa bene con le nuove tecnologie della Realtà Virtuale è probabilmente destinato a prevalere sugli altri nel prossimo futuro: non a caso *Ultima X*, se i progetti di Lord British si avvereranno, sarà interamente in prima persona!

Che la guerra abbia inizio



Gettando uno sguardo indietro, possiamo dire che il 1994 è stato un ottimo anno per i giochi di strategia. Non solo sono stati pubblicati molti titoli di buona qualità, ma il genere ha conosciuto un notevole successo anche presso il grande pubblico. La principale artefice di questo risultato è stata la MicroProse. Dopo il grande e duraturo successo di *Civilization*, la società aveva attraversato un lungo periodo di crisi, durante il quale non era riuscita a produrre titoli significativi (con l'eccezione di *Masters of Orion*). Nel 1994, grazie forse anche all'apporto di fondi e materiale umano da parte della Spectrum Holobyte, la MicroProse ha sfornato un impressionante trilogia di successi: *U.F.O. - Enemy Unknown*, *Colonization* e il recente *Masters of Magic*. Ognuno di questi titoli, se pubblicato da solo, avrebbe vinto facilmente la palma di miglior gioco del suo genere.

I concorrenti non sono stati con le mani in mano. La Three-Sixty ha finalmente dato un seguito al suo *Harpoon* (probabilmente il gioco di strategia militare di maggior successo di tutti i tempi), e - fortunatamente - non sono stati ripetuti gli errori di *Patriot*. La Bluebyte ha pubblicato due ottimi titoli: *Battle Isle 2* e *Settlers*. La Impressions si è difesa bene con il suo *Lords of the Realm*, mentre la SSI, dopo un lungo periodo in cui le uniche notizie significative venivano dal settore dei GdR, ha chiuso l'anno in bellezza con l'ottimo *Panzer General* (recensito in questo numero). Infine, la Avalon Hill ha iniziato la pubblicazione dei giochi tratti dai suoi classici wargame "da tavolo". E se *5th Fleet* sembra "solo" promettente (maggiori informazioni le trovate nella recensione che trovate su questo numero), l'attesa è spasmodica per vedere cosa verrà fuori dalle conversioni di *Third Reich* e di *Squad Leader* (due dei giochi più giocati nella storia di questo hobby).



E il futuro, all'alba di questo inizio 1995, non potrebbe apparire più roseo, con le promesse di *Command and Conquer* della Westwood (il gioco di strategia in tempo reale che sfrutta la struttura di gioco di *Dune 2*), *U.F.O. 2 - The Deep*, *Breach 3* (il rivale di *U.F.O.* della Omnitrend), *Syndicate 2* della Bullfrog, e le voci di un nuovo wargame "monstre" di Gary Grisby per la SSI che dovrebbe essere - ancora una volta - ambientato durante la campagna di Russia. Questo periodo favorevole è senza dubbio dovuto a una combinazione fortuita di eventi che ha condotto alla pubblicazione di molti titoli di buona qualità in uno spazio temporale ristretto, ma è possibile trarre da tutto ciò qualche lezione per il futuro?

Analizzando i più recenti successi (e anche alcuni meno recenti, come *Civilization*) si notano, al di là delle differenze superficiali, numerosi elementi in comune. I principali sono: un nucleo di regole semplici e intuitive da assimilare, un gran numero di variabili basate su tali regole (che assicurano varietà e spessore al gioco), grafica accattivante e una ricostruzione ambientale ricca di atmosfera. Questi due ultimi elementi sono fondamentali per colpire la fantasia del giocatore non immediatamente interessato agli aspetti strategici del gioco.

Per imparare a giocare a *Battle Isle 2* o a *U.F.O.* bastano pochi minuti, e il manuale è utile solo per apprendere le prestazioni delle varie armi. Le unità di *Battle Isle* si muovono sulla mappa scoprendo unità avversarie e combattendo con loro. Gli effetti delle varie armi sono quelli che

ognuno si attende, data anche l'esperienza di ciò che avviene nella realtà. La stessa cosa avviene in *U.F.O.*, dove i coraggiosi marine possono fare tutto ciò che un soldato farebbe nella stessa situazione, incluso inginocchiarsi dietro a una siepe, o gettare una granata e poi scappare via. Un'interfaccia utente funzionale garantisce un invio degli ordini rapido, e permette al giocatore di concentrarsi solo su quanto avviene sullo schermo.

Civilization e *Colonization* sono titoli di natura diversa, e leggermente più complessi, ma in sintesi sono basati su tre elementi: esplorazione/scoperta, combattimento e produzione. Tutte le variabili del gioco intervengono a modificare uno di questi tre fattori (soprattutto il secondo e il terzo), ma per il giocatore non è necessario tutto subito per mettersi a giocare. Lo stesso avviene in *Masters of Magic*. Tutti questi titoli hanno, inoltre, un funzionale help in linea che elimina drasticamente la letale necessità di sfogliare i manuali ogni pochi minuti. Benché definire con esattezza una "ricostruzione ambientale ricca di atmosfera" sia molto difficile, appartenendo essa a quella sfuggente area della creatività umana che distingue "Guerre Stellari" da "Battlestar Galactica", è importante (e forse superfluo) sottolineare l'importanza di una veste grafica che attiri il grande pubblico e dia un'idea al tempo stesso immediata e verosimile di quanto avviene durante il gioco.

"Accattivante" non significa "eccelsa": *Civilization* non è un gioco graficamente spettacolare, ma sulla mappa si muovono omini e carriarmatini, non astratti simboli militari. E le città di *U.F.O.* dopo il passaggio dei marine ricordano le immagini di Sarajevo viste in televisione.

Ognuno di questi elementi potrà sembrare l'uovo di Colombo, ma solo ora essi sono apparsi contemporaneamente in più giochi. Se il successo di pubblico significa qualcosa, è possibile che altre società imparino la lezione.

Anno nuovo, vita nuova!
Gli amanti dei giochi di strategia, però, potrebbero preferire che le cose continuino come nel 1994, un anno che si è dimostrato decisamente proficuo per i generali armati di mouse e tastiera.

A cura di
Vincenzo Beretta

Advertainment

I consigli per gli acquisti possono soppiantare i guardiani di fine livello?

Impressioni e commenti sull'ingresso della pubblicità nel colorato mondo dei videogiochi.

di Marco Rana

videogiocatori sono spesso in disaccordo fra loro: gli utenti PC e quelli Macintosh non smettono un momento di litigare sulla presunta superiorità dei rispettivi sistemi, gli amanti dei giochi di strategia snobbano i picchiaduro, i possessori di console non vedono di buon occhio i computer... e così via. Ma su un argomento tutti sono concordi: il prezzo dei videogiochi è eccessivo. Per ricondurre i listini a livelli più ragionevoli, la soluzione ottimale sarebbe il raggiungimento dell'agognato Standard Unico, sogno e chimera di tutti gli addetti ai lavori: una piattaforma universale permetterebbe di concentrare le risorse creative degli sviluppatori in un'unica direzione, senza distrarle per convertire i titoli per molti sistemi differenti. La qualità dei giochi ne trarrebbe giovamento e, soprattutto, il mercato diventerebbe omogeneo e molto più vasto rispetto alle diverse nicchie in cui è oggi articolato. Ciò consentirebbe di realizzare benefiche economie di scala, con riduzione dei costi di produzione e conseguenti effetti positivi sul prezzo finale dei prodotti.

Purtroppo, però, allo stato attuale delle cose lo Standard Unico è destinato a rimanere una chimera irraggiungibile, intrinsecamente incompatibile col progresso tecnologico e con le pulsioni competitive che animano gli attori in gioco nell'industria dell'electronic entertainment.

Rivolgiamo allora la nostra attenzione a un altro aspetto della questione.

Semplificando, possiamo dire che il prezzo è stabilito dal produttore in una misura tale da garantire la copertura dei costi e un adeguato margine di profitto (il cosiddetto "mark up"). Nel caso dei videogiochi, l'unica fonte di ricavi è costituita dalle vendite al pubblico: in questo modo, la copertura dei costi di sviluppo e produzione e il mark up gravano interamente sulle spalle dei clienti finali e si traducono nei prezzi elevati che tutti abbiamo sotto gli occhi.

Se però guardiamo al caso dei giornali (che sono un mezzo di comunicazione al pari dei videogiochi), possiamo constatare che solo una parte dei ricavi proviene dalle vendite, mentre forti entrate vengono dagli inserzionisti che acquistano spazi pubblicitari. La televisione poi, almeno quella commerciale, vive e prospera esclusivamente sugli introiti pubblicitari. Sembrerebbe quindi di poter dire che

un'eventuale comparsa della pubblicità nei giochi determinerebbe di per sé una diminuzione del prezzo finale all'utente.

Questa tesi è confermata dai risultati di una ricerca condotta negli Stati Uniti e pubblicata dal mensile "Wired". L'analisi dei dati ha evidenziato come il prezzo medio di un'ora di intrattenimento fruito attraverso i media più eterogenei (dal noleggio di videocassette all'acquisto di libri, dal cinema alla televisione via cavo) si aggiri intorno ai due dollari. I videogiochi, in particolare, offrono in media 60 minuti di intrattenimento per ogni dollaro speso e si collocano per convenienza fra i libri e le videocassette (acquistate).

Ebbene, se nei videogiochi fosse inclusa una quantità di pubblicità proporzionalmente pari a quella presente sui quotidiani, un'ora di divertimento videoludico costerebbe 15 centesimi invece di un dollaro (o, per dirla diversamente, con un dollaro si acquisterebbero 400 minuti di intrattenimento, contro gli attuali 60!).

Tenuto conto del fatto che questi dati si basano su stime e valori di media, sulla cui generalizzazione occorre andare cauti, resta la significatività complessiva del ragionamento: l'introduzione della pubblicità sembra realmente una via praticabile alla riduzione dei prezzi.

Oltretutto, l'attuale tendenza del mercato, che sembra aver scelto il CD-ROM come supporto privilegiato per i giochi del futuro (sia nel settore computer che in quello console), può costituire la premessa tecnologica per questo tipo di sviluppo.

I supporti ottici consentono infatti di inserire nei giochi forme di pubblicità del tutto equivalenti a quelle trasmesse attraverso i mezzi di comunicazione di massa più tradizionali, cartacei o radiotelevisivi che siano. *Fifa International Soccer* della Electronics Arts, tanto per fare un esempio, include nel formato per 3DO la versione integrale dello spot delle scarpe Predator dell'Adidas, assolutamente identica (al di là della qualità del Full Motion Video) a quella trasmessa in televisione: si tratta di una sequenza di intermezzo, "skippabile" a piacere, ma è solo un primo passo. In futuro potremmo incontrare veri e propri blocchi di spot, ineludibili, fra un livello e l'altro dei nostri giochi preferiti.

Gli eventuali inserzionisti avrebbero peraltro un forte interesse ad acquistare gli spazi ipoteti-

camente messi in vendita da una software house all'interno di un titolo di punta.

Sarebbero infatti sicuri di raggiungere un target dalle caratteristiche molto definite e omogenee che, oltretutto, viene colto dal messaggio pubblicitario mentre sta compiendo un'attività, il videogiochiare, che lo rende estremamente più ricettivo rispetto a quando sfoglia un giornale o guarda la TV: è infatti evidente che l'attenzione di un giocatore verso il monitor su cui si svolge il videogioco è pressoché totale, e anche la predisposizione psicologica verso gli input esterni è decisamente più aperta e attiva se paragonata alla passività con la quale tipicamente si fruisce del mezzo televisivo.

Di fronte a questa prospettiva, io personalmente mi dichiarerei assolutamente pronto ad accettare un'eventuale presenza di spot, se a essa corrispondesse un abbassamento drastico del prezzo finale dei videogiochi (nelle proporzioni eclatanti illustrate dai dati riportati). Questa presa di posizione potrà forse far gridare all'eresia i videogiocatori puristi: in tutta coscienza, tuttavia, sono convinto che prezzi più popolari avrebbero un effetto benefico non solo sul singolo giocatore ma sull'industria intera. Il problema, se mai, è un altro: quello di assicurarsi che l'introduzione degli spot non si traduca esclusivamente in un rimpinguamento delle casse delle software house, senza ripercussioni positive per l'utenza. Il citato *Fifa Soccer* per 3DO, ad esempio, nonostante la sponsorizzazione è stato venduto a un prezzo assolutamente analogo a quello di altri titoli privi di pubblicità. In questo caso, il cliente si sente in qualche modo "defraudato".

Occorrerà quindi, per i tempi a venire, stare all'erta e vigilare per assicurarsi che l'eventuale presenza di messaggi promozionali sia bilanciata da un adeguato ritocco verso il basso del prezzo.

L'Ultima Parola è uno spazio aperto al contributo di redattori e collaboratori di ZETA e di operatori del settore. Le opinioni espresse in questa rubrica non sono necessariamente quelle della redazione, ma quelle delle persone che scrivono. Su ogni argomento trattato in questa pagina ci interessa sapere il vostro parere, quindi se non condividete l'opinione espressa scriveteci e dite la vostra.

È ARRIVATA L' ORA DEL NUOVO TESTAMENTO.



ZETA, la nuova Bibbia del divertimento interattivo.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ SU ZETA

L.T. AVANT GARDE - Tel. 02/66103223 - 66105090 Fax 02/66106513

NEWEL[®]

computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

NUOVO PC TOP MEDIA

GARANZIA TOTALE 1 ANNO
CENTRO ASSISTENZA IN SEDE

L. 1.499.000



- Case Desk Top Deluxe
- CPU Intel DX2/66 Mhz
- Cache Memory 256K
- Memoria Ram 4 Mb
- Floppy Drive da 3,5 (1,44 Mb)
- Hard Disk 420 Mb
- Scheda Video Super VGA VLB 1 Mb 1024 x 768
- Controller per 2FD + 2 HD + 2 seriali + 1 Parallelo + game
- Tastiera italiana estesa 102 tasti
- Mouse Microsoft compatibile
- Software Pack DOS 6.2 + Windows 3.1

**CD - ROM PANASONIC
DOPPIA VELOCITÀ
OPZIONALE L. 199.000**

HARD DISK 540 Mb
L. 499.000

CPU "INTEL" DX2 66
L. 399.000

GENLOCK VGA < PAL
L. 299.000

VASTO ASSORTIMENTO
SCANNER A COLORI

MODEM FAX L. 14.400
+ MNP-5 + SOFTWARE L. 240.000